POKÉMON-TIDNING PÅ KÖPET

SUPER PLAY

#44
OKT 1999
Pris 39 kr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAME BOY • PLAYSTATION2 • DOLPHIN • ARKAD

SONIC ADVENTURE
Snabbare än någonsin

GAME BOY ADVANCE
Nintendo avancerar

SOUL CALIBUR
Namcos Dreamcast-debut

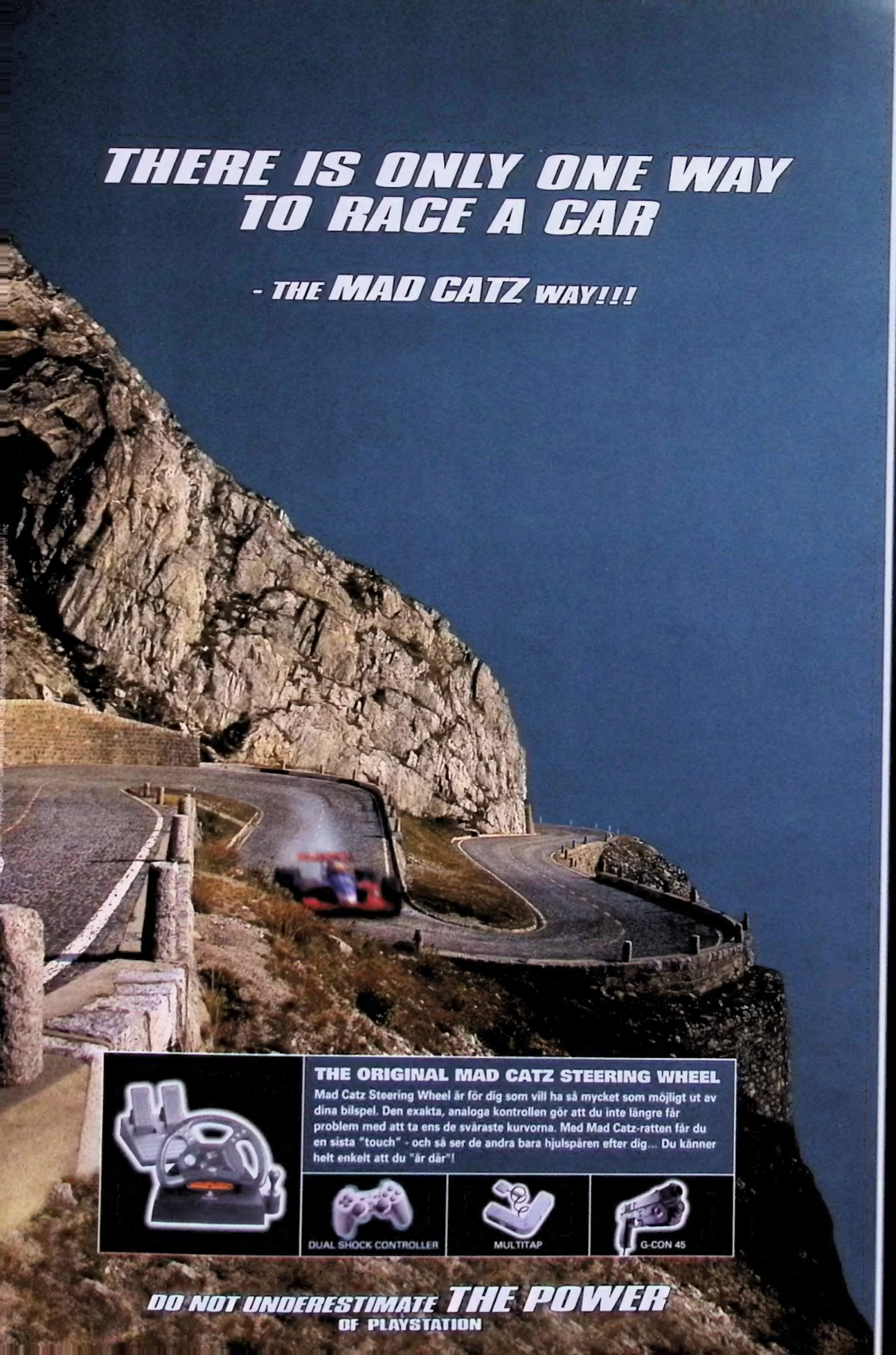
PlayStation2
Vi har testat framtidens TV-spel

TIDSAM 0669-10
10
7 388066 903903

FÖRSPEL: Tekken Tag Tournament • Gran Turismo 2000 • Kirby 64 • New Ridge Racer • 500GP
The Bouncer • Castlevania: Resurrection • Tomorrow Never Dies • Mario Party 2 • Oni Musha
RECENSIONER: Pokémon • NHL 2000 • Wipeout 3 • World Driver Championship • Power Stone
Legacy of Kain: Soul Reaver • Duke Nukem: Zero Hour • House of the Dead 2 • RC Stuntcopter

THERE IS ONLY ONE WAY TO RACE A CAR

- THE MAD CATZ WAY!!!



THE ORIGINAL MAD CATZ STEERING WHEEL

Mad Catz Steering Wheel är för dig som vill ha så mycket som möjligt ut av dina bilspel. Den exakta, analoga kontrollen gör att du inte längre får problem med att ta ens de svåraste kurvorna. Med Mad Catz-ratten får du en sista "touch" - och så ser de andra bara hjulspåren efter dig... Du känner helt enkelt att du "är där"!

DUAL SHOCK CONTROLLER

MULTITAP

G-CON 45

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

PlayStation

Ut i etern

Den 5 september, i en minimal konferenslokal på hotell Hilton i London, har Sega efter mycket möda och stort besvär lyckats koppla in en Dreamcast i rummets enda telefonjack. Det dussin journalister som har bjudits in blir insläppta och de flesta hinner ta någon av platserna vid bordet som Dreamcast-konsolen och en TV står på. Vi som inte hittar någon ledig stol får sätta oss på golvet. Sedan börjar en till synes ganska osäker Sega-representant att demonstrera hur han ringer ett lokalsamtal, får kontakt med en server och tar sig in på Dreamarena; den Internet-site som har designats enbart för Europas alla Dreamcast-ägare. I början av september ser den dock inte särskilt spännande ut och hela presentationen känns tyvärr ganska ogenomtänkt. Men tanken är god och när Dreamcast släpps den 14 oktober ska allting fungera. Åtminstone i vissa länder. Vi svenskar kommer att få vänta tills årsskiftet innan vi genom att slå ett 020-nummer kan koppla upp oss på Internet och ta oss till Dreamarena. Som då ska innehålla unika VMU-filer, diskussionsforum och möjligheten att chatta med andra Dreamcast-ägare.

Naturligtvis är det här bara början. Sonic Team har redan påbörjat produktionen av *Phantasy Star Online*, ett nätverksbaserat RPG som spelare från hela världen ska kunna utforska tillsammans. *Sonic Adventure* och *Soul Calibur* är andra Dreamcast-spel som är utvecklade med Internet i åtanke.

Ett par veckor efter Segas presskonferens premiärvisade Sony PlayStation2 vars nätverksmöjligheter kommer att bli tillgängliga år 2001, då Sony ska ha byggt färdigt sitt eget nätverk. Samtidigt beräknar Square att vara färdiga med sitt tionde *Final Fantasy*-spel som ska vara kompatibelt med Sony-nätet.

Ungefär samma tankar har Nintendo som öppnar sitt eget Radnet redan den 1 december. Där kan alla japanska 64DD-ägare spela onlinebaserade spel, läsa digitala tidningar, få information om nya titlar och testa betaversioner av kommande spel. Nintendo har dessutom utannonserat att nya Game Boy Advance går att koppla ihop med mobiltelefoner, med allt vad det kan tänkas innebära.

Som vanligt gör varje företag på sitt eget sätt. Alla försöker att sätta en standard och bortse från vad konkurrenterna sysslar med. Men samtidigt har alla samma mål; att göra konsolspelandet gränslöst.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:

Atlantic Förlags AB

REDAKTION:

Tobias Bjarneby
Chefredaktör

Martin Johansson
Redaktör

Lovisa Lundström
Redaktionssekreterare

Anna Clason
Lena Laurén
Formgivare

Louise Bååth
Bildhantering

Lovisa Lundström
Korrektur

Victor Persson
Prepress

SKRIBENTER:

John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Mikael Weichbrodt
Tommy Rydling

ANSVARIG UTGIVARE:

Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:

Mikael All

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

ANNONSBOKNING:

Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:

Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 617 23 80

RIP:

Graphic Xpress

TRYCK:

Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

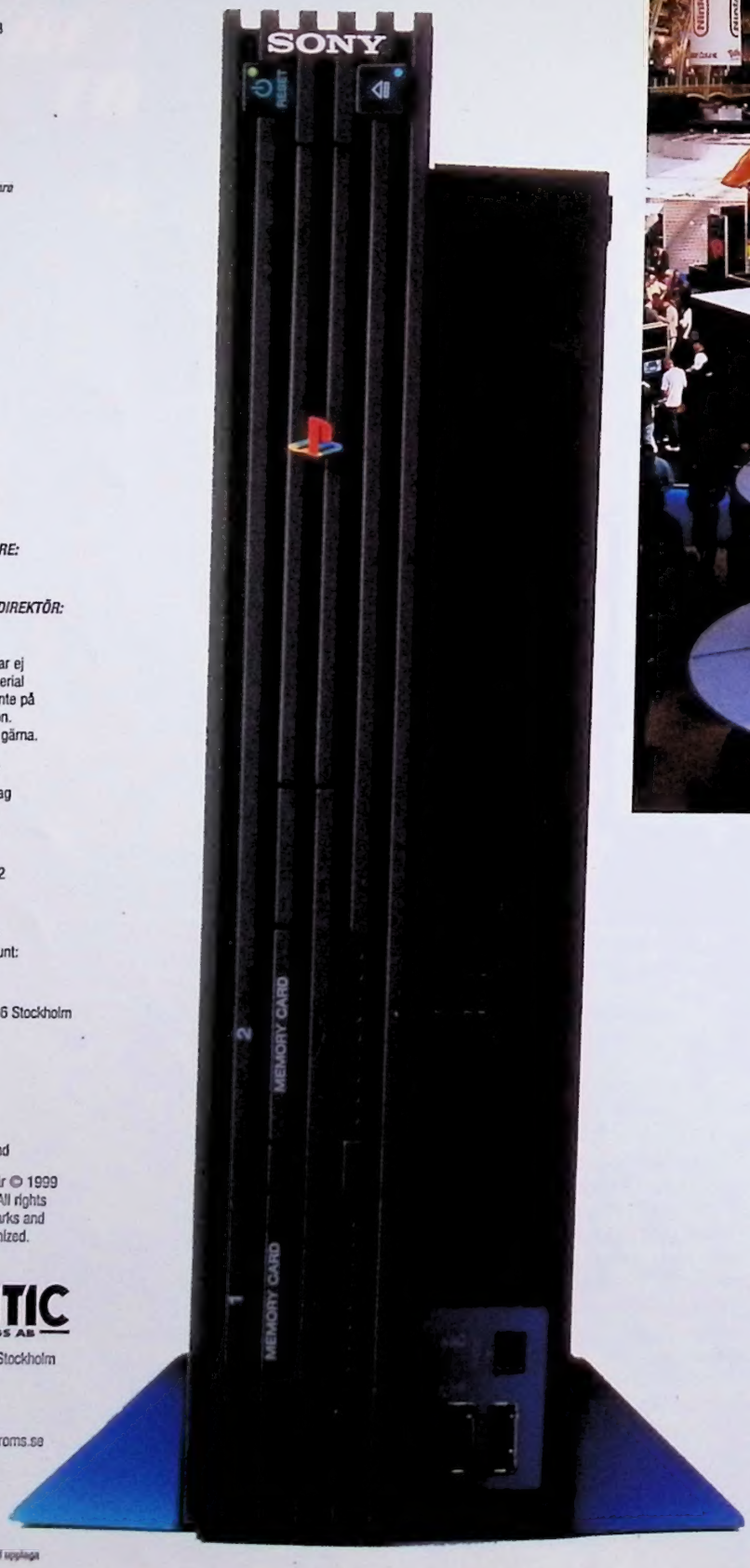
ATLANTIC
FÖRLAGS AB

Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.superplay.net

TS-kontrollerad upplaga

ECTS 1999 __24

PlayStation2 ____18



Recensioner___39

Sonic Adventure

World Driver Championship

Wipeout 3

NHL 2000

INNEHÅLL SUPER PLAY 44

Hype ____ 8
Nintendo släpper Game Boy Advance • *Final Fantasy IX* *Phantasy Star Online* • Dreamcast försenad • 64DD på väg till Japan

Förspel ____ 14
Tomorrow Never Dies • *Hydro Thunder* • *Ridge Racer 64* *Castlevania: Resurrection* • *Tombi 2* • *Card Fighters Clash* *Space Invaders* • *Kirby 64* • *Vigilante 8: Second Offence* *Mario Party 2* • *Toy Story 2* • *Midnight GT*

PlayStation2 ____ 20
Sony har premiärvisat sin nya konsol tillsammans med de första spelen. Vi var där.

ECTS 1999 ____ 26
Pokémon, dansspel och Dreamcast på Europas största spelmässa.

Soul Calibur ____ 34
Namcos bästa beat 'em up någonsin.

Fokus ____ 75
Eternal Arcadia från teamet bakom *Phantasy Star*
Yu Suzukis Ferrari-simulator • Sakura Wars på video

Tävling: Pokémon ____ 85
Börja samla minimonster.

Tävling: Final Fantasy VIII ____ 88
Vinn årets största äventyr.

RECENSIONER

NINTENDO 64
Duke Nukem: Zero Hour ____ 62
The New Tetris ____ 71
World Driver Championship ____ 56

GAME BOY
Pokémon ____ 43

DREAMCAST
Dynamite Cop 2 ____ 65
House of the Dead 2 ____ 64
Incoming ____ 73
Millennium Soldier: Expendable ____ 72
Power Stone ____ 58
Sonic Adventure ____ 40

PLAYSTATION
G-Police 2: Weapons of Justice ____ 66
Legacy of Kain: Soul Reaver ____ 60
NHL 2000 ____ 46
RC Stuntcopter ____ 68
Sled Storm ____ 69
UEFA Striker ____ 70
Wipeout 3 ____ 48

VARJE MÅNAD

Post ____ 6
Aktuella releaser ____ 38
Topplistor ____ 84
Tips ____ 86
Gamla nummer ____ 90
Spelguiden ____ 91
Frågor & Svar ____ 92
Nästa nummer ____ 95

Wipeout ____ 48

Förspel ____ 14

Ridge Racer 64

Castlevania: Resurrection

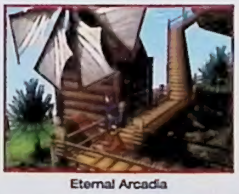
Mario Party 2

Tomorrow Never Dies

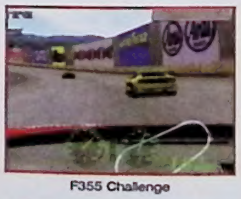
Kirby 64

Pokémon ____ 43

Fokus ____ 75



Eternal Arcadia



F355 Challenge

Sakura Wars

Soul Calibur ____ 32

Posttttt

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Dubbelmoral

Ett återkommande ämne för diskussion när det gäller TV-spel, är huruvida de bedömningar som görs i recensioner stämmer eller inte. Recensionerna är subjektivt skrivna och därmed relativt oantastliga. Likafullt kan jag ibland inte låta bli att kommentera den bedömning som har gjorts, när jag personligen har en avvikande uppfattning. Ni som testar spel för Super PLAY gör oftast ett bra jobb, och levererar i mitt tycke korrekta bedömningar. Ett och annat olycksfall i arbetet dyker upp, som till exempel poängsättningen av I mitt tycke bedrövliga *Mission Impossible*. 92 fick det spelet, trots att en betydligt lägre poäng hade varit mer rättvisande. Nu har det hänt igen, fast åt andra hållet. *Shadowman* erhåller i senaste numret av Super PLAY betyget 81, och bedöms vara "ett mediokert plattformsspel, inte originellt eller beroendeframkallande, bara stort, utan varken skön spelkänsla, intelligent kamerakontroll eller karismatisk huvudperson".

Alla som finner någon tjusning i skräckfilmer, voodoomystik, noveller av Clive Barker, och inte minst spännande och kluriga actionäventyr på sin Nintendo 64, kan inte tycka annat än att *Shadowman* är ett smått lysande spel. All heder åt Acclaim som har lyckats med bedriften att få till ett spel av denna kaliber. Jag förstår faktiskt inte hur ni kan bedöma detta spel som ni faktiskt gjorde. Är det ett slags nu-är-det-dags-att-ogilla-spel-med-våldsamma-inslag-syndrom som gör sig gällande, eller vad? Samtidigt ger ni våldsamma *Quake II* 91, och rekommenderar det. *Turok 2* fick 92 i julas. Ett kanonspel, men lika fullt innehållande mängder med överdrivet våld.

I don't get it. Hur länge har vi Nintendo 64-ägare inte väntat på ett mörkare, mer vuxet och spännande äventyr? I evigheter kan tyckas. Och när det väl kommer, då skriver ni ned det! Vad begär ni egentligen av ett spel i den genren om ni ska drista er till att ge det resonabla 90 eller högre? Hur kommer ni att bedöma *Resident Evil 2* när det släpps till Nintendo 64? Ni vet ju redan upplägget, så ni bör väl ha bedömningen klar för er?

Och jo, jag älskar *Super Mario, Yoshi's Story* och *Legend of Zelda*. Men det är inget fel med bredd i utbudet, eller hur? Debatten om våldsinslag i TV-spel är nödvändig, men den bör inte leda till att ett väl genomtänkt och programmerat spel får en vinklad bedömning. Dubbelmoralen kommer dessutom krypande när ni i samma tidning ger beat 'em up-spel skyhöga poäng, trots deras makabra innehåll.

Roland Jonsson

Precis som du citerade tycker vi att *Shadowman* saknar skön spelkänsla, intelligent kamerakontroll och en karismatisk huvudperson. Vilket räcker för att det ska halka ned under både 90 och 85 på betygskalan. Ingenstans i hela recensionen klagar vi på att spelet är mörkt, läskigt eller våldsamt. Om vi sågade spel på sådana grunder skulle vi väl knappast ha gett varken *Quake II* eller *Turok 2* bra betyg?

Vi kanske inte alltid delar allas åsikter, men det har definitivt ingenting med dubbelmoral att göra. ***SP***

Vart tog alla bra spel vägen?

Har jag blivit konservativt gammalmodig eller? Vart har alla de bra spelen tagit vägen? Jag kommer ihåg hur man riktigt kunde frossa i ett nytt spel när de kom, förr i tiden. Nu kommer sådana spel väldigt sällan. Det känns som att spelvärlden delvis har stagnerat lite och att man inte bygger spelen på en bra idé längre utan att man skapar dem för att testa vad de nya konsolerna går för. Man marknadsför dessutom spelen med att de ligger på sju CD-skivor, att kända grupper har gjort musiken, att de

"Alla som finner någon tjusning i skräckfilmer, voodoomystik, noveller av Clive Barker, och inte minst spännande och kluriga actionäventyr, kan inte tycka annat än att Shadowman är ett smått lysande spel."

innehåller massor av Full Motion Video, si och så många polygoner samtidigt på skärmen, ja listan kan göras mycket längre men ingen av sakerna gör ju ett spel bra om grundidén är dålig. Man börjar även att plagiera varandras vinnande koncept, som exempelvis *Mario Kart, Virtua Fighter* och *Resident Evil*. En del har sådan idétorka att de börjar att gräva i källaren för att hitta gamla titlar som var bra på sin tid, som de sedan dammar av och ger lite ny make up. Till exempel *Populous, Civilization, Dune, Lode Runner* och *R-Type*. Beror det kanske på att det kommer nya konsoler hela tiden med ny prestanda som måste utforskas fort och utnyttjas till max för att man ska hinna före sina konkurrenter? Hela spelvärlden lider av idétorka, och det släpps alldeles för mycket skitspel i snyggt utförande.

Phillp

Jämför aldrig bra spel med varandra

Detta brev vänder sig till Tobias Bjarneby. Du påstår att du inte jämför några spel med varandra, och att du inte favoriserar någon konsol, utan bara hyllar bra spel. Men du är helt fel ute. Jag läste recensionen av *Lunar: Silver Star Story Complete* och det spelet fick ett bra, rättvist betyg. När jag sedan läser din bedömning av spelet så står det längst ned: "*Lunar* växer. Fast knappast till någonting lika stort som *Final Fantasy VII*." Detta blev jag lite smått sur för. Jag menar inte att *Final Fantasy VII* är ett skräpspel, nej snarare tvärtom. *Final Fantasy VII* är bland de bästa spel som någonsin har producerats. Men du gör sådant som du inte borde göra. Man ska aldrig jämföra bra spel med varandra, då vinner alltid det bästa och man struntar i det andra. Korkat! Du borde sätta dig ett tag med *Lunar: Silver Star Story Complete*, inte bara spela det snabbt nog för att kunna bedöma hela spelet. Bara för att *Final Fantasy VII* har bättre grafik, så behöver inte spelkänslan vara dålig, den kan till och med vara bättre. Du ger alla spel från Square toppenbetyg, men när något spel är bättre, så försvarar du Square genom att ge det bättre spelet sämre betyg. Det kallar jag dålig stil. Sätt dig ned på dina raster och koppla av med ett bra spel som *Xenogears* eller *Legend of Legaia*, istället för att skriva en massa lögner.

Gouki

Det är klart att man ska jämföra bra spel med varandra, särskilt när de är väldigt lika varandra. När ett spel har höjt ribban i sin genre är det givet att de liknande spel som kommer efter det sätts i relation till det. Faller man för alla spel där karaktärerna pratar känslor till tonerna av dramatiska stråkar, älskar man ju alla rollspel. Och på de grunderna blir man ingen vidare spelrecensent.

Och sedan när har jag börjat att påstå att grafik är viktigare än spelkänsla?

TOBIAS

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG SPEL/DATORER

POSTORDER • 090-13 56 00

Begagnade spel
1000-tals spel i lager.
Ring 090-13 56 00
för pris/inbytespriser!

FAX: 090-13 51 00.
E-MAIL: order@tvspeloteket.com.
STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ.

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL! (min köpesumma räntefritt 1900:-)

995:-*

Basenhet inkl demoCD, 1 st original Dualshockhandkontroll, Scartkabel

* Gäller vid vid köp av valfritt nytt spel

PlayStation Stora paketet

- 4 st hemliga spel
- 1 st 15 blocks Minneskort
- 1 st extra Dual Shock handkontroll.

2 års garanti

1995:- (tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:
6 mån 399:-/mån
12 mån 181:-/mån
24 mån 87:-/mån
Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

995:-

Basenhet inkl 1 st original handkontroll, Scartkabel

Nintendo 64 Stora paketet

- 3 st hemliga spel
- 1 st Minneskort
- 1 st x-tra handkontroll

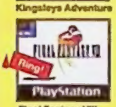
2 års garanti

1995:- (tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:
6 mån 399:-/mån
12 mån 181:-/mån
24 mån 87:-/mån
Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

ORDINARIE SPEL:

Kingsleys Adventure



Final Fantasy VIII

This is Football

40 Winks	Ring	Metal Gear solid	449:-
Ape Escape	365:-	Metal Gear Solid Special	Ring
Bugs Bunny-lost in time	449:-	Monkey Hero	399:-
Bust a move 4	449:-	Motorhead	449:-
Carmageddon	449:-	Mulan Story	299:-
Castrol Superbike Racing	449:-	NHL 2000	449:-
Championship Motocross	Ring	No Fear Downhill	449:-
Chessmaster II	449:-	Point Blank 2	365:-
Crash Bandicoot 3 + Cd-case	429:-	Quake 2	449:-
Croc 2	449:-	RC Stunt Chopter	449:-
Driver	429:-	Shadowman	449:-
Duke 2000	449:-	Stunt Hill	449:-
F.A Premier League Star	449:-	Smack Court tennis (AK)	365:-
Fifa '99	399:-	South Park	449:-
Fifa 2000	Förboka!	Speed Freaks	365:-
Final Fantasy VIII	Ring	Spyro	429:-
Formula 1 '99	Ring	Star Wars: Episode 1	449:-
Gex Deep Cover Gecko	469:-	Syphon Filter	365:-
Gran Turismo 2	Förboka!	The Golf pro	365:-
Grand theft Auto 2	Förboka!	This is Football	Ring
Grand theft Auto-London Expansion.	249:-	Toca Touring Car 2	449:-
Hot Wheels Turbo racing	449:-	Tomb Raidar 3	449:-
Hugo	399:-	Tony Hawk Skateboarding	449:-
Kingsleys Adventure	Ring	Um Jammer Lammy	299:-
KKND Kreosfire	449:-	Wipe Out 3	365:-
Legacy of kain: Soul Rasv.	449:-	V-Rally 2	449:-
Lego Racers	Ring	X-files	449:-
Lego Rock Raiders	Ring		

PLATINUM SPEL / PRISBOMBER:

Alundra	399:-
Alien Trilogy	249:-
Collin McRae Rally	249:-
Command & Conquer	249:-
Cool boarders 2	249:-
Crash Bandicoot	249:-
Crash Bandicoot 2	249:-
Croc	249:-
Die hard Trilogy	249:-
Doom	249:-
Final Fantasy 7	349:-
Formula 1 '98	299:-
Future Cop: LAPD 2100	199:-
Gran Turismo	249:-
Hercules	249:-
Medievil	249:-
Mickey's Wild Adventure	249:-
Moto racer	249:-
Nagano Winter Olympics	199:-
Rascal	199:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Resident Evil 2	249:-
Road Rash	199:-
Soulblade	249:-
Tekken 2	249:-
Tekken 3	249:-
Time Crisis	249:-
Vigilante 8	199:-
Warma	249:-

ORDINARIE SPEL:

Jet Force Gemini

Duke Nukem Zero Hours

Mario Golf

1080 Snowboarding	529:-	Quake 2	529:-
All Star Tennis	549:-	Rampagne 2 Universal Tour	529
Beetle Adventure Racing	469:-	Revolt	529:-
Carmageddon	529:-	Shadowgate 64	529:-
Castlevania 64	529:-	Shadowman	529:-
Command & Conquer 3D	529:-	South park	529:-
Diddy Kong Racing	459:-	Star Wars: Episode 1: Racer	529:-
Disney's Tetris	529:-	Starcraft	Förboka !
Duke Nukem Zero Hours	529:-	The New Tetris	529:-
F1 World Grand Prix 2	549:-	Tonic trouble	529:-
Fifa '99	459:-	Twisted edge Snowboarding	529:-
Jet Force Gemini	549:-	Vigilante 8	529:-
Lego Racer	529:-	Virtual Pool	529:-
Mario Golf	529:-	World Driver Championship	Förboka !
Mario Party	529:-	V-rally edition 99	529:-
Micro Machines turbo	529:-	WWF Attitude	529:-
Monaco Grand Prix Racing	529:-	Zelda 64	529:-
Mystical Ninja 2	529:-		
NHL Breakaway '99	529:-		
NHL Pro '99	Förboka !		
Premier Manager 64	529:-		

PLAYERS CHOISE:/ PRISBOMBER:

Banjoo Kazooie	499:-
Doom 64	299:-
F-1 World Grand Prix	399:-
F-Zero X	499:-
Golden eye 007	299:-
Hexen	299:-
Lylat Wars	499:-
Mission Impossible 3d	499:-
Mystical Ninja	499:-
Nascar '99	499:-
NHL '99	399:-
NHL Breakaway '98	399:-
Quake 64	299:-
Snowboard Kids	399:-
Super Mario Kart 64	399:-
Top Gear Overdrive	499:-
Turok 2	499:-
Wargods	299:-
Wetrix	299:-
Wipe Out 64	399:-

TILLBEHÖR:

Antennkabel, ej original	169:-	Minneskort "15 block"	89:-
Antennkabel original	299:-	Minneskort "15block", original, olika färger	179:-
Färgade Playstationskal	399:-	Minneskort "120 block"	229:-
Förlängningskabel till hk	89:-	Minneskort "360 block"	399:-
Game Booster spela Gb spel på PSX	469:-	Multitap original	329:-
Handkontroll ASCII Sphere	429:-	Mus original	349:-
Handkontroll, Dualshock, ej original, olika färger	229:-	Pistol G-Con 45	499:-
Handkontroll, Dualshock, original, olika färger	329:-	Pistol Predator 2 med rekyl + fotpedal !!	499:-
Handkontroll, standard	89:-	Pistol Real Arcade Gun med rekyl + fotpedal !!	499:-
Handkontroll, original, olika färger	179:-	Ratt Mad Catz med Dualshockfunktion	549:-
Länkkabel	129:-	RGB Scartkabel med G-con adapt + ljudkontakt	199:-

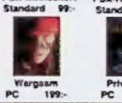
BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 99:-

PSX-Handkontroll Standard 99:-

N64 Minneskort Standard 89:-



Wargasm PC 199:-

Privateer 2 PC 199:-

Halles Engelska ordtjatt, PC 149:-

GAME BOY COLOR

Fr 699:-

Antz	369:-
Bomberman Quest	369:-
Carmageddon	369:-
Centers Pocket Tales	369:-
Duke Nukem	369:-
Gex Enter the Gecko	369:-
Hollywood Pinball	369:-
J.McGrath SuperCross	369:-
Looney Tunes	369:-
Pitfall, Color	369:-
Pokemon Gld	369:-
Pokemon Röd	369:-
Shadowgate Classic	369:-
Spy Vs Spy	369:-
Street Fighter Alpha	369:-
Super Mario Bros DX	369:-
Top Gear Rally	369:-
Turok 2, Color	369:-
Wario Land 2	369:-
Zelda DX	369:-

TILLBEHÖR:

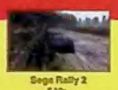
Action Replay	499:-
Antennkabel, ej original	149:-
Antennkabel, original	249:-
Förlängningskabel - hk	99:-
Gameboster Spela Gb på N64	499:-
Handkontroll, ej original, olika f.	169:-
Handkontroll, original, olika färger	299:-
Handkontroll Thrustmaster Sting.	349:-
Handkontroll Ultra Racer	399:-
Minneskort, ej original	89:-
Minneskort, original	149:-
Minneskort (4x)	149:-
Minneskort (32x)	299:-
Memory expansion pack, original	329:-
Ratt Mad Catz med pedaler rumble	649:-
Rumblepack, ej original, olika f.	129:-
Rumblepack, original	199:-
Rumblepack med (4x) minneskort	229:-
Rumble vast	499:-
Spelguider	Ring

Dreamcast

128-bitars basenhet (svensk) inkl modem, 1 st original handkontroll, telekabel, Internet-CD, demo-CD, nätkabel

RING för bästa dagspris, mycket begränsad tillgång, inkl modem

ORDINARIE SPEL



Sega Rally 2 549:-

Virtua Fighter 3td 549:-

AeroWings	Ring	Powerstone	Ring
Buggy Heat	549:-	Ready 2 rumble	499:-
Dynamite Cop 2	549:-	Sega Rally 2	549:-
Expendable	549:-	Sonic Adventure	549:-
Formula 1	549:-	Soul Caliber	Förboka !
House of Dead 2	549:-	Speed Devils	499:-
House of Dead 2 + Pistol	799:-	Tokyo Highway Challenge	Ring
Hydro Thunder	499:-	Toy Commander	549:-
Incoming	549:-	Trick Style	499:-
Monaco GP	499:-	UEFA Striker	549:-
Mortal Kombat Gold	499:-	Virtua Fighter 3tb	549:-
Pen Pen	549:-		

TILLBEHÖR:

Antennkabel Original	Ring
Arcade Stick Original	599:-
Handkontroll Original	349:-
Ratt Original	799:-
RGB Scartkabel Original	279:-
Tangentbord Original	Ring
Vibration Pack Original	279:-
VMU Minneskort Original	349:-

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: **WEB-BUTIK: www.tvspeloteket.com**

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

- ☐ Ja Tack, jag beställer:
- ☐ Stora Playstation paketet á 1995:-
- ☐ Stora Nintendo 64 paketet á 1995:-
- ☐ Enligt följande lista:

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		

☐ Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad: .....
(välj önskad produkt i kampanjrutan)

KRYSSA I BETALNINGSALTERNATIV

- ☐ 6 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ 12 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ 24 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ Kontant betalning, varorna skickas mot postförskott

NAMN .....

ADRESS .....

POSTNR ..... POSTADRESS .....

PERSON-NR ..... TELEFON .....

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR) .....

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

SuperPLAY 10-99

KÖPINFORMATION

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto min 99:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 2 års garanti på nya spel samt Playstation/Nintendo 64 konsoller. 1 års garanti på övriga konsoller, nya CD spel samt begagnade spel. 1/2 års garanti på begagnade basenheter, beg CD spel. 3 mån garanti på beg tillbehör.
Ej utlösta postförskott debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI*
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER
- SÖKANDE SKA VARA MIN. 18 ÅR SAMT FAST INKOMST. OM DU ÄR UNDER 18 ÅR MÅSTE DINA FÖRÄLDRAR STÅ SOM ANSVARIGA

Ring för exempel-avgiften på just ditt paket!

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

HYPE

SEGA SENA

Som de flesta förmodligen redan har märkt så kom inte den efterlängtade Dreamcast-maskinen till Sverige den 23 september. Och det beror inte på att maskinerna fastnade i tullen. Nej, Segas problem är betydligt större än så. Det var svårigheter med den omtalade Internet-kompabiliteten.

Det nya releasedatumet är den 14 oktober. Och framtiden får utvisa om allt hinner att lösa sig helt och hållet till dess, och hur mycket de här tre veckorna påverkar Segas projekt på längre sikt.

JF Cecillon, Segas Europachef, tror dock inte att det är någon större fara för företagets rykte. I en intervju i tidningen CTW har han sagt att han tycker att det hade varit värre om de först hade släppt maskinen, och sedan upptäckt problemen.

– Vi kom fram till att vi inte fick ta den minsta risk med maskinen som vi presenterade för kunderna. Konsolen finns ju, spelen är klara, marknadsplanen är färdig, till och med vår egen tidning ligger klar. Allt enligt planerna. På Internet-sidan var det en grej som inte hade kontakt med browsern, infrastrukturen, i kombination med att vi arbetar i Europa med flera olika marknader och olika språk. Vi ville lösa alla tekniska saker innan releasen av maskinen och inte efter.

Huvudproblemen som Sega har haft har gällt onlineverksamheten.

– Jag har sett hur killarna som jobbar med det här gör, och det är inte imponerande, det är extremt imponerande. Arbetet är väldigt komplext. Europa består av 16 marknader och 15 språk, i USA är det en marknad och ett språk. Europa är lika stort som USA men med 15 språk. Om det innebär lite problem och tre veckors försening så får det göra det. Tre veckor av Dreamcasts liv är ingenting när den har en livscykel på fyra, fem år. Det finns ingen anledning att dramatisera en sådan sak. Hade vi inte gjort så här hade vi fått andra problem. Först hade konsolen kommit, efter en månad hade mjukvaran kommit, sedan skulle det ha gått en månad till innan browsern var klar och efter browsern skulle modemet komma. Det här är inget garden-party, som ni kanske förstår. Det är affärer.

Cecillon ser inte förseningen som något stort misstag, snarare tvärtom.

– Man kan aldrig göra alla nöjda. De som har väntat på att Sega ska göra ett misstag får fortsätta att göra det. Ett misslyckande skulle vara att folk inte var nöjda med maskinen, att den inte infriade deras förväntningar. Om vi får tillbaka maskiner så ser vi det som ett misslyckande. Man ringer ju inte upp en fotbollsspelare i Arsenal och beklagar om de har förlorat mot Manchester United. Det betyder ju inte att de har förlorat hela ligan.

Vad betyder då det här ur konkurrenssynpunkt? Cecillon ser det hela som en utmaning. Han väljer att inte prata så mycket om Sony och Nintendo eftersom han inte tycker att han känner till deras företagskultur tillräckligt väl.

– Man vill inte tro på allt man hör om sina konkurrenter, för man vill inte att de ska tro på allt de hör om en själv. Nu är fokus inställt på Sega. Vi var 70 personer för ett år sedan och nu är vi 200. Vi hade ingen strategi, det har vi nu. Alla sa att det skulle bli omöjligt. Och jag älskar omöjliga uppdrag för de är oftast de mest fantastiska. Om du kommer till ett företag som säger att allt fungerar bra, då kan du bara sitta där tyst och inte göra någonting mer än att bara vara. När jag är 65 tänker jag ta ett sådant jobb. Men inte nu.

Planerna är att sälja en miljon maskiner och fem miljoner spel. Till att börja med. Och det tror Cecillon att Sega kan klara om de bara fortsätter att tro.

– Det bästa sättet att dö på är att stå öga mot öga med fienden, inte att springa sin väg. Men det är om man ska dö. Vi är överlevare.

LL

GAME BOY AVANCERAR

Om Game Boy-konceptet har kommit så här långt redan, hur kommer det då att se ut om ett par år? Utvecklingen går just nu som fortast på den bärbara marknaden och Nintendo bryter hela tiden ny mark. Deras senaste gränsöverskridande projekt är en storebror till Game Boy. Maskinen går än så länge under arbetsnamnet Game Boy Advance och förväntas bli någonting alldeles extra.

Så här tror en av grafikerna på den japanska speltidningen Dengeki Nintendo 64 att Game Boy Advance kommer att se ut. Bilden är framtagen på basis av den information som släppts om maskinen och är således bara spekulationer.

Game Boy Advance kommer att bygga på en 32-bits RISC-processor utvecklad av Cambridge, ett företag som är känt för att utveckla processorer till mobiltelefoner. Maskinen kommer också att gå att koppla ihop med en mobiltelefon för att man sedan ska kunna surfa på Internet, chatta, skicka e-post, ladda ned spel och medverka i nätverksbaserade sådana. Maskinen kommer alltså att vara en spelkonsol samtidigt som den är en personlig kommunikationscentral.

Nintendos och Konamis nystartade gemensamma mjukvaruföretag Mobile 21 kommer inte bara att utveckla titlar till den avancerade Game Boyen. De kommer även att producera spel till Nintendos andra kommande konsol Dolphin och mjukvaran kommer att ta vara på kompabiliteten mellan de två spelsystemen, så att spelandet blir ännu mer gränslöst. Game Boy Color-spel kommer dessutom att kunna spelas på den nya bärbara maskinen. Men spel som utvecklats exklusivt för Game Boy Advance kommer inte att vara bakåtkompatibla.

Skärmen kommer förstås att kunna hantera färg, närmare bestämt 65 000 färger samtidigt, och den kommer att ha ungefär samma mått som en Game Boy Color, fast med knapparna på långsidan och med en lite större widescreenskärm. Maskinen kommer att väga ungefär 140 gram och med kraften från två AA-batterier kommer man att kunna spela i 20 timmar. Releasedatumet är satt till augusti år 2000 i Japan och december samma år i USA och Europa. *LL*

SAGAN UTAN SLUT

I november kommer Square att hålla en presskonferens för att utannonsera nästa års stora titlar. Störst av dem blir naturligtvis *Final Fantasy IX*, som enligt säkra källor inte kommer att släppas till nya PlayStation2 utan vara utvecklat till den fem år gamla originalmaskinen. I *Final Fantasy IX*, som eventuellt kommer att byta namn innan det släpps, återgår Square till ett mer traditionellt *Final Fantasy*-upplägg som får det att påminna mer om del fyra och fem än om sju och åtta. Yoshitaka Amano står återigen för karaktärsdesignen vilket förmodligen innebär mer fantasifulla och mindre realistiska huvudpersoner än i *Final Fantasy VIII*.

Enligt en talesman för Square är även det tionde *Final Fantasy*-spelet under utveckling. Det kommer år 2001 till PlayStation2 och utnyttjar den nya konsolens nätverksmöjligheter. ***TB***

HYPE

Rare famlar i mörkret

Det blir en mörk jul i år. Åtminstone för alla de som hoppades att *Goldeneye 007*-uppföljaren *Perfect Dark* skulle släppas då. Nu har Rare nämligen avslöjat att de behöver mer tid att färdigställa spelet, och att de förmodligen måste vänta med release till april år 2000. Anledningen är att Rare vill vara säkra på att shoot 'em up-äventyret blir precis så bra som alla förväntar sig. *LL*

Sega säljer snabbt

Nyligen gick Sega ut med de första försäljningssiffrorna till Dreamcast sedan den släpptas i USA. På bara en vecka har maskinen sålt i 410 000 exemplar. Det allra första dygnet köpte ungefär 300 000 människor en drömmaskin. Det är mer än vad både Nintendo 64 och PlayStation sålde i början. *LL*

Fyra portabla Zelda-äventyr

Inte mindre än fyra nya *Zelda*-spel kommer att släppas till Game Boy Color den närmaste tiden. *Legend of Zelda: The Mysterious Ancom* är den första delen i en trilogi baserad på de tre Triforce-segmenten. Med sex månaders mellanrum kommer sedan de andra två delarna att lanseras, och någon gång under samma period släpper Nintendo även en perfekt konvertering av NES-originalet *Legend of Zelda* från 1986. *TB*

Air Jordan inte längre luft

Michael även känd som Air Jordan har länge imiterat både TV-spelare och TV-spelsföretag genom att vägra vara med i NBA-spel trots att resten av hans lag snällt låtit sig utnyttjas. Air har verkligen gjort själ för sitt namn i dubbel bemärkelse eftersom han i de licenserade NBA-titlarna hittills bara har synts som en luftig silhuett. Men nu på ålderns höst, efter 14 år med Chicago Bulls, har Air gått i pension och därmed ångrat sig. Han ställer upp med namn och allt i kommande EA-releasen *NBA Live 2000*. Och hamnar naturligtvis i blickfånget i reklam och på spelkartonger. *LL*

HYPE

Fem Dolphin-titlar på väg

Relativt nystartade spelutvecklarna Retro Studios har avslöjat att de redan har hela fem titlar på gång till Nintendos kommande konsol Dolphin. Alla fem spelen kommer förmodligen också att släppas i samband med releasen av konsolen. Och ett utlovas att bli ett rollspel. *LL*

Kriget trappas upp

Nintendo hann knappt med att säga Game Boy Advance förrän SNK avslöjade att de tänker släppa en bärbar Neo Geo med 32-bitsprocessor. Maskinen, som SNK arbetar på just nu, kommer att bli en uppföljare på den Neo Geo Pocket Color som släpps i Europa i oktober. SNK tänker dock inte avslöja några detaljer förrän på E3 i Los Angeles år 2000. *LL*

Utställning med karaktär

Under hela oktober månad kommer det att vara en utställning med TV-spelsanknytning i New York. Det är konstnären Yoshitaka Amano som ställer ut sina verk på det trendiga amerikanska galleriet Angel Orensanz Foundation på Norfolk Street nummer 172. Amano är kanske mest känd som koncept- och karaktärsdesigner av Squares episka RPG-serie *Final Fantasy*. Nu är han dessutom aktuell med en ny fantasy-baserad serie, Hero, som handlar om en odödlig prins på jakt efter den stora kärleken, det vill säga en prinsessa.

För de som är intresserade av att titta på artwork från Amanos *Final Fantasy*, *Hero* eller *The Sandman: The Dream Hunters* är det bara att boka en flygresa nu. *LL*

Nästa generations RPG

Konami har redan avslöjat ytterligare en titel som de ska släppa till PlayStation2. Men det är inte mycket mer än titeln de har uppdagat. Rollspelet kommer att heta *Reisiied* och vara av animekaraktär. Huvudrollen spelas av en ung hjältinna ackompanjerad av ett killgäng och hela historien utspelar sig i tredimensionella miljöer. *LL*

FRISPEL

Precis som våren är de vaknande tussilagonas årstid, sommaren är den smältande glassens årstid och vintern är de tjocka böckernas, är hösten TV-spelens årstid. När de gula löven börjar att falla, dagarna blir mörkare och det regnar nästan varje dag, det är då TV-spelen är som bäst. Det är då man längtar som mest bort och vill fly in i en digitaliserad värld där allt är möjligt. Men hösten är inte TV-spelens årstid bara för att vädret gör att det känns bättre att sitta inne i en mjuk soffa med en handkontroll i händerna då. Det är också i september som de flesta TV-spelsmässorna äger rum. Vi talar om Europas största digitala show ECTS, japanernas TV-spelshöjdpunkt Tokyo Game Show och alla spelhallsfantasters dröm, arkadspelmässan Jamma. När spelen väl kommer till oss blir det ju väldigt korta men intensiva spelupplevelser som man får för en tia. Vilket är lite av charmen med arkadspel. Men här är några av titlarna som visades på mässan där alla maskiner garanterat var inställda på frispel.

Sega var som vanligt arkadkungarna, och visade flera nya intressanta och udda spelupplägg. Bland annat *Typing of the Dead* förvånade nog många. Spelet vänder sig förslagsvis till de som vill besegra zombier utan att skjuta. Det är *House of the Dead 2* som har modifierats lite. Istället för att sikta mot gengångarna och peppra dem med kulor ska man för att vinna så snabbt man kan när en fiende dyker upp skriva in den mening som syns i ett litet fönster vid antagonisten på ett tangentbord. Ju flinkare sekreterarfingrar man har desto högre poäng får man alltså. Och när man möter en boss blir orden längre och svårare än vanligt. Kanske kan *Typing of the Dead* bli en seriös konkurrent till alla dyra skrivmaskinskurser.

I kontrast till dödens väntrum-spelet visade Sega en titel som uppenbart var inspirerad av Konamis annorlunda musikspel. Sonic Team har skapat *Samba de Amigo* som går ut på att man ska spela maracas i takt till musik. På tre svårighetsgrader gäller det att rikta instrumenten mot skärmens infraröda sensor och följa de sex olika positionerna som visas. Låtarna är allt ifrån långsamma till toksnabba. Om och i så fall hur det här spelet ska konverteras är väl den stora frågan.

Alla som är galna i *Crazy Taxi* kan se fram emot ett kommande liknande spel, *Emergency Call Ambulance*. Det går ut på att man i rollen som ambulansförare skall köra patienter till sjukhus så fort man kan. Men det gäller att köra så lugnt och försiktigt som möjligt annars blir passageraren sämre och kan i värsta fall dö. Ju längre in i spelet man kommer desto längre blir banorna och desto fler blir hindren som kommer i ens väg. Ibland regnar det dessutom och man måste se upp så att man inte råkar ut för vattenplaning.

Outtriggers är Segas första försök att ge sig på den shoot 'em up-genre som domineras av *Quake* och är tänkt att spelas över ett nätverk av arkadmaskiner.

Namco visade sin nya del i *Time Crisis*-serien, *Crisis Zone*. Designen var förbättrad och istället för en pistol använder man nu ett maskingevär mot fienderna. I sportspelet *World Kicks* hade företaget adderat riktiga fotbollar vid maskinens nedre del för att inge mer känsla. De sparkar man på när man vill passa eller skjuta ett skott. Upp till fyra personer kan spela spelet samtidigt.

SNK och Capcom var äntligen redo att visa upp sitt gemensamma beat 'em up *SNK vs Capcom* lagom till mässan. Här möter Ryu, Chun Li och andra välkända Capcom-karaktärer de klassiska SNK-hjältarna från *King of Fighters*, *Samurai Shodown* och *Fatal Fury*.

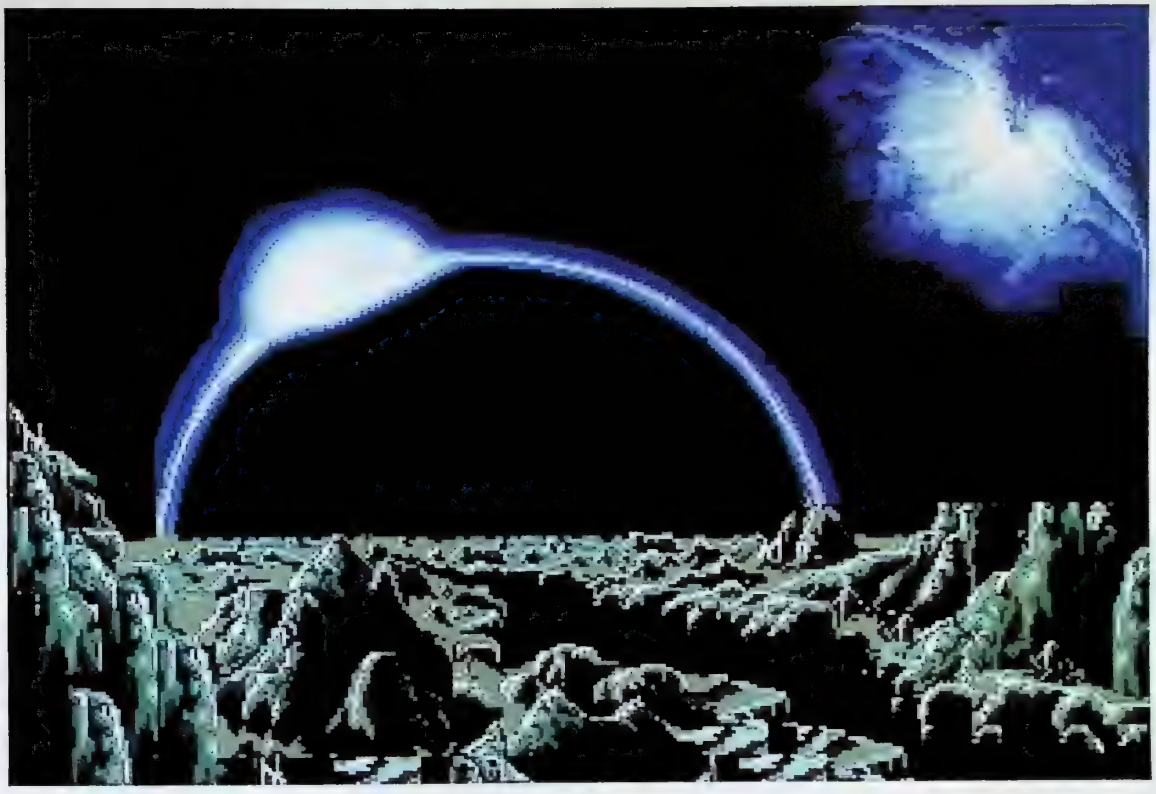
Det gulligaste inslaget på arkadmässan var förmodligen *Odotte Pikachu*, ett musikspel i *Beatmania*-stil för de allra yngsta. Spelet går ut på att man ska trycka på knappar som lyses upp i takt till musik för att få se Pikachu sjunga och dansa. Så den här arkadhösten ser verkligen ut att innehålla någonting för alla smaker. *LL*

64DD PÅ VÄG TILL JAPAN

Det var många som tvivlade, men nu har Nintendo premiärvisat 64DD på sin mässa Space World '99 och bekräftat att den kommer till Japan den 1 december. Samma dag öppnar Radnet, det nätverk som Nintendo har byggt tillsammans med Recruit och där 64DD-ägare bland annat kommer att kunna spela online-baserade spel, läsa digitala tidningar, få information om kommande titlar och träffa andra 64DD-spelare.

Bland de titlar som släpps till formatet under det första halvåret märks *Sim City 64*, *F-Zero X Expansion Set*, *Talent Studio*, *Paint Studio* och *Doshin the Giant*. ***TB***

PHANTASY STAR ONLINE



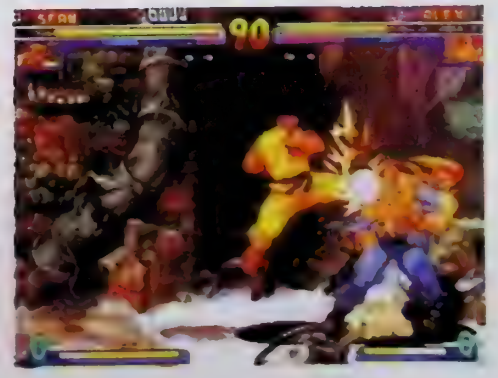
Segas klassiska RPG-saga får en fortsättning. Det är Sonic Team som har påbörjat utvecklingen av en fristående Dreamcast-uppföljare till *Phantasy Star IV: End of the Millennium* som släpptes till Mega Drive för fem år sedan. Sonic Team har gjort sig mest kända för sina plattformsspel, men har även ansvarat för *Shining Force*-serien. Dessutom var Yuji Naka med och producerade de två första *Phantasy Star*-spelen långt innan han designade Sonic och fick sin egen utvecklingsdivision.

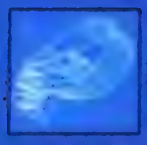
Som namnet antyder utnyttjar *Phantasy Star Online* Dreamcasts nätverksmöjligheter. Som i de tidigare delarna kan fyra av spelets huvudpersoner kontrolleras samtidigt, men i *Phantasy Star Online* behöver man inte göra allting själv utan kan ta hjälp av tre andra levande medhjälpare som man utforskar de enorma fantasivärldarna tillsammans med. Med nyutvecklade menysystem kan man prata med varandra och byta föremål och vapen när som helst under resans gång. Föredrar man att vara färre riktiga spelare styrs de resterande huvudpersonerna med hjälp av spelets artificiella intelligens.

Någon gång nästa år får vi chansen att återvända till de tre planeterna i solsystemet Algo. ***TB***

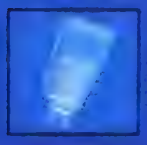
STREET FIGHTER III

I arkadhallarna blev *Street Fighter III* aldrig den succé som Capcom hade hoppats på. Nu gör de ett nytt försök med en imponerande Dreamcast-konvertering. Den nya versionen går under projektnamnet *Street Fighter III: W Impact*, och kommer att innehålla både originalet *Street Fighter III* och uppgraderingen *2nd Impact*. Till skillnad från tidigare Turbo- och Alpha-versioner av *Street Fighter II* är det nya spelet helt omprogrammerat och nyutvecklat från grunden. Ryu och Ken är de enda två bekanta karaktärerna och kampsystemet skiljer sig markant från föregångarnas. Capcom utlovar även helt nya inslag som tillsammans med förfinad spelkontroll ska göra Dreamcast-spelet till den ultimata tvådimensionella beat 'em up-upplevelsen. *TB*





HYPE
Nyheter från hela världen



NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda

SPELGUIDE
531 konsolspel betygsatta

ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.**SuperPLAY.net**

When You Can Control Your Chopper...

...YOU'LL EXPERIENCE ALL THE SPEED, TRICKS AND ACTION OF

R/C STUNT COPTER

ShinV

OUT NOW ON PLAYSTATION

Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm. Tel. 08-736 47 00. Fax 08-736 47 71. www.multimedia.bonnier.se

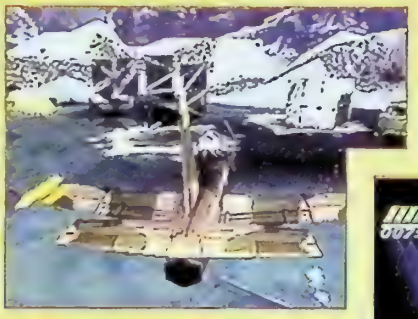
R/C STUNT COPTER ©1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. R/C Stunt Copter and the Shiny logo are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

FÖRSPEL

FORMAT - PlayStation
UTGIVARE - Electronic Arts
UTVECKLARE - Black Ops
SPELSTIL - Shoot 'em up

Tomorrow Never Dies

Snart blir det äntligen dags för alla PlayStation-ägare att leva sig in i rollen som agent 007. Men till skillnad från i *Goldeneye 007* finns här ingen flerspelarmöjlighet.



I tio spännande uppdrag får alla med tillgång till en PlayStation möjlighet att leka James Bond med rätt att döda i november. TV-spelet följer filmens med samma namn story till en viss del och FMV-sekvenser gör handlingen lite mer levande.

Tomorrow Never Dies liknar *Goldeneye 007*. Båda spelen är shoot 'em up-baserade och de har ju också samma huvudperson. Men uppdragen är av lite olika karaktär och i *Tomorrow Never Dies* kan alla som har tröttnat på Pierce Brosnans självbelåtna leende och slöa blick välja iskalla rollfiguren Wai Lin istället. Skillnaden mellan den kvinnliga och den manliga karaktären är förutom den utseendemässiga bara att Wai är snabbare än James.

Ingen behöver oroa sig för att det här blir en kopia av det förra Bond-spelet. Spelutvecklarna lovar istället att det kommer att bli en helt unik upplevelse. Perspektivet kommer att vara ur tredjepersonssynvinkel. Och under spelets gång tar man sig fram till fots, med bil eller på skidor vilket onekligen innebär en hel del variation i spelbarheten. Det kommer att finnas mängder av interaktiva objekt och vapen att använda och för att klara sig bättre får James eller Wai tillgång till exempelvis infraröda glasögon som kan se i mörkret, satellitkameror som tillhandahåller nödvändig information och kluriga Q-uppfinningar som en mobiltelefon med alla möjliga ovanliga funktioner.

Tomorrow Never Dies bygger på tre olika spelmotorer för att göra spelet så verklighetstroget och indragande som möjligt. I de första uppdragen gäller det mest för spelaren att försöka att ta sig levande förbi alla fiender. Men ju längre in i spelet man kommer desto mer annorlunda blir upplägget. Bland annat får man chansen att jaga skurkar på vingliga ben i skidbacken, eller glida runt i en BMW och spana efter ledtrådar.

Något som kanske kommer att göra många *Goldeneye 007*-fans besvikna, är att man inte kan vara flera spelare samtidigt i *Tomorrow Never Dies*. Vi får hoppas att innovationerna i spelet överväger den tråkiga nyheten. *LL*

FORMAT - Nintendo 64
UTGIVARE - Nintendo
UTVECKLARE - NST
SPELSTIL - Racing

Ridge Racer 64

Från amerikanska Nintendos egna utvecklingsteam kommer till slut en version av *Ridge Racer* till Nintendo 64. Med alla godbitar från PlayStation-versionen plus tre exklusiva banor.

Många kanske trodde att de aldrig skulle får spela den fram till nu för PlayStation-ägare förbehållna racingtiteln *Ridge Racer*. Men nu blir det otroligt nog ändring på den saken, för spelets utvecklare Namco har nyligen inlett ett samarbete med Nintendo. Under årets fjärde kvartal förväntas amerikanska Nintendos egna utvecklingsteam NST vara färdiga med *Ridge Racer 64*.

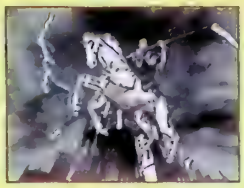
Sammanlagt 20 fantastiska fordon kan göras tillgängliga genom välbalanserad körning på de åtta banorna som är en samling av de från *Ridge Racer* och *Ridge Racer Revolution* samt tre exklusiva för Nintendo 64.

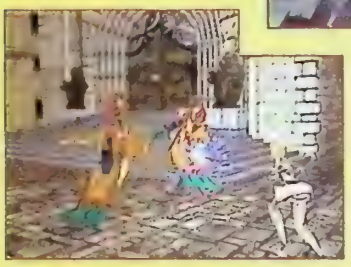
Alldeles nytt för spelet blir den valbara fyrspelarmöjligheten. Med skärmen delad i fyra kvadrater förloras dock vare sig detaljrikedom eller den höga bildhastigheten. Och man måste inte tävla ensam, det finns en möjlighet att spela två och två i lag om man föredrar det.

Trots att *Ridge Racer 64* inte kommer att dra nytta av Expansion Pak lovar Nintendo att grafiken kommer att vara häpnadsväckande snygg. Efter varje bana visas precis som i originalet en repris, och om man inte har hunnit att ta del av de flimrande ljusen och de rykande däcken under de snabba loppen finns möjligheten att hänföras då.

Om *Ridge Racer 64* blir så bra som NST utlovar återstår att se. Det här är ju trots allt deras allra första produktion.

LL





FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami USA
SPELTYP — Äventyr

Castlevania: Resurrection

Ett *Castlevania*-spel på Dreamcast låter intressant. Men hur ser det ut i verkligheten? I början av nästa år får vi svaret.

Uppdraget i *Castlevania: Resurrection* är som bekant att besegra Dracula och alla hans vampyrvänner. Det behövs inte så särskilt mycket bakgrundshistoria för att skapa stämning i ett sådant spel. Huvudpersonerna i den här titeln är släktingarna Victor och Sonia Belmont. Relativt lättklädda, Sonia har enligt ryktet inga byxor på sig, ska de alltså ta saken i egna händer och rädda världen från de blodtörstiga vampyrerna som vill suga musten ur människorna.

Handlingen utspelar sig i tredimensionella spökslott, ödsliga kyrkogårdar och ekande tomma katedraler. Bakgrunderna består av extremt detaljerade texturer och fienderna är skräckinjagande så att det förslår. Bland annat får man i spelet pröva på att jaga mumier i egyptiska katakomber och se upp för giftiga ormar utrustade med artificiell intelligens.

PlayStations historia har bevisat att tredimensionella spel blir realistiska men inte alltid perfekta spelbarhetsmässigt. Om *Castlevania: Resurrection* på Dreamcast kommer att bevisa motsatsen får framtiden utvisa. Kanske kan konsolen bli den första att klara av att hantera avancerad grafik utan att tappa bort känslan på vägen. *Sonic Adventure* är ju definitivt ett steg i rätt riktning, förhoppningsvis kan det här actionfyllda vampyräventyret fortsätta åt samma håll. Vi håller tummarna. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Midway
SPELTYP — Racing

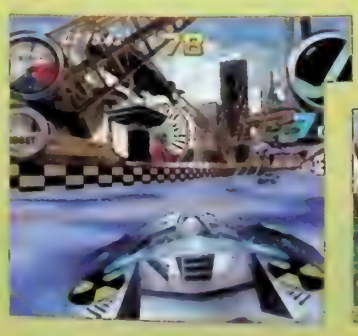
Hydro Thunder

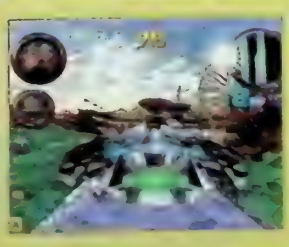
Segas arkadkonverteringar till Dreamcast ser alla ut att vara någonting alldeles extra. Båtracingspelet *Hydro Thunder* är en orgie i fart, fantasifull grafik och spelkänsla.

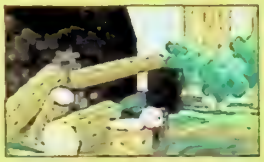
Det har under sommaren varit kö i arkadhallarna vid alla de nya titlarna. Båtracingupplevelsen *Hydro Thunder* har hänfört många med sin fina grafik och häftiga miljöer. Nu konverteras det till Dreamcast.

I *Hydro Thunder* kan man som spelare till en början välja mellan tre olika banor, alla fantasifullt och färggladt designade med massor av utmaningar. Det finns också tre racerbåtar att välja mellan. Men beroende på hur bra man kör och lyckas placera sig på ranking-listan kan man få tillgång till ytterligare världar och fordon. Kommer man trea i ett lopp får man möjligheten att köra på tre lite svårare banor med tre lite kraftfullare båtar. Kommer man tvåa får man tillgång till tre ännu svårare banor men också tre ännu bättre båtar. Och vinner man så får man chansen att testa fyra bonusbanor. Sammanlagt kan man alltså styra nio fartvidunder på tretton olika banor.

Det är lite synd att spelet går så fort. För miljöerna är så välarbetade att man vill stanna och bara titta på dem. Istället får man koncentrera sig till max när man studsar över vågorna i en nöjespark i San Diego och när man slirar genom vattnet genom en liten fiskeby och ut i den stora oceanen jämsides med en Atlantångare. Alla banor är detaljerade och fulla av hopp, svängar, genvägar och ramper. Grafikerna har låtit fantasin flöda och en bana utspelar sig i ett översvämmat New York där vägskyltarna sticker upp ur vattnet, taxibilarna flyter omkring, Frihetsgudinnan har fått vattenskador och man kan spruta fram genom tunnelbanegångarna med sin båt. *LL*

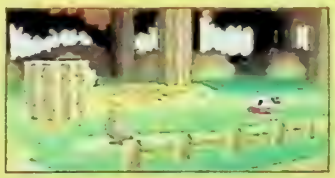






FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — HAL
SPELTYP — Plattform

Kirby 64



Vi har väntat länge nog på ett nytt *Kirby*-spel tycker nog de flesta. Som tur är tyckte Nintendo det också.

Den glada, rosa lilla bollen Kirby dyker då och då upp i en av birollerna i Nintendos trevliga spel. Men han får alltför sällan stå ensam i rampljuset. Senast han höll på att bli stjärna för första gången på Nintendo 64 gick allt åt pipsvängen. Från början var det nämligen tänkt att han skulle bli en ny coolare Kirby med hjälp av bakochframvänd keps i snowboardspelet *Kirby's Air Ride*. Titeln sköts på framtiden när marknaden plötsligt översvämmades av racingspel och projektet färdigställdes aldrig. Men nu får Kirby en ny chans. I *Kirby 64*. Spelet går ut på att den tjocka antihjälten Kirby ska rädda en kidnappad fe från en mystisk fiende samtidigt som han samlar kristaller. För att bekämpa fienderna får Kirby köra sin vanliga taktik att suga in dem i munnen. Eller så får han sätta hårt mot hårt och helt enkelt sno deras vapen. Han kan också förvandla sig själv till [illegible] sten och boll. Spelet verkar ha bra kontroll, färggrann grafik och klassisk plattformskänsla. *LL*

Precis som sin föregångare blandar *Mario Party 2* klassiskt brädspelande med pusselbaserade minispel. Men storyn, grafiken och utmaningarna är nya.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Hudson
SPELTYP — Sällskapsspel

Mario Party 2

Frågan är om förändringarna är så stora att man kan bjuda hem alla kompisarna på en flerspelaromgång till utan att de stönar och tycker att det påminner för mycket om originalspelet. Utvecklarna säger självklart att så inte är fallet. De har skapat hela 64 helt nya minispel som bjuder på roliga utmaningar. Och de har uppdaterat grafiken. Men karaktärerna är desamma. Om du spelar med familjen kan pappa alltså vara Bowser, mamma Peach, brorsorna Mario och Luigi och farfar Donkey Kong eller Yoshi. Bara en sådan sak är ju kul. Sedan krävs olika egenskaper för att klara minispelen. Att vara snabb i fingrarna är nödvändigt i den utmaning som föreligger när två spelare ska stå rygg mot rygg och sedan vända sig om samtidigt och försöka att skjuta den andra, som i gamla klassiska cowboyfilmer. Men är man inte så snabb så hittar man säkerligen en annan favorit i godispåsen. *LL*

FORMAT — Nintendo 64/ PlayStation
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Luxoflux
SPELTYP — Racing

Vigilante 8: Second Offence

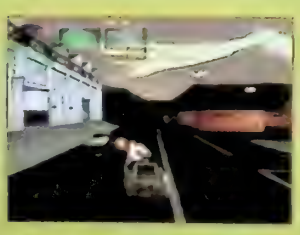
I uppföljaren till bilspelet *Vigilante 8* får spelaren köra av vägen. Den här gången utspelar sig tävlingen nämligen off-road.

– *Vigilante 8: Second Offence* tar de bråkiga bilspelen ett steg framåt, har Activisions VD Mitch Lasky sagt i samband med att företaget nu släpper en uppföljare till det banbrytande spelet *Vigilante 8*.

Den här gången är utmaningen intensiv, utvecklarna Luxoflux utlovar även välutrustade fordon och flera nya karismatiska karaktärer. Spelet bygger på flera olika tävlingar som går av stapeln under realistiska off-road-lopp i USA. Det kommer att finnas nya vapen, annorlunda rörelsemönster och olika sätt att spela på. Grafiken kommer att vara mer detaljerad och realistisk tack vare inslag som dimma, vatteneffekter, bromsljus och större och bättre explosioner. *LL*

FORMAT — PlayStation/ Nintendo 64/Game Boy Color
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Taito
SPELTYP — Shoot 'em up

Space Invaders

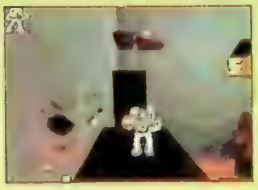


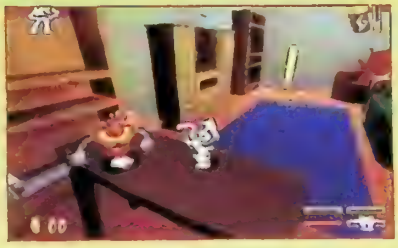
Kan det bli annat än bra att ta en gammal älskad klassiker och anpassa till nutid? Det återstår att se.

En gammal Chaplin-film skulle inte bli bättre om den gjordes om i färg. Och Mona Lisa är vackrare som tavla än som skärmsläckare. Hur är det då med TV-spel? Blir de bättre i nytappning? Activision har nyligen köpt rättigheterna till två nästan heliga gamla arkadklassiker, *Space Invaders* och *Asteroids*. Och nu planerar de att släppa mästerverken till PlayStation, Nintendo 64 och Game Boy Color. Frågan är om det är en så lysande idé?

– *Space Invaders* beroendeframkallande speluppläggg gjorde det till en favorit i sin tid, har en talesman från Activision sagt. Genom att uppdatera klassikern med gränsöverskridande teknologi och explosiv grafik hoppas vi attrahera både gamla nostalgiska och nya spelare.

Space Invaders kom första gången 1978 och går ut på att man ska rädda världen från en alieninvasion. Nu blir det alltså tredimensionellt, högupplöst och får ljudeffekter. Helgerån eller inte? Framtiden får utvisa. *LL*





FORMAT — PlayStation/Nintendo 64
UTGIVARE — Disney
UTVECKLARE — Pixar
SPELTYP — Äventyr

Toy Story 2

När Disney gör en uppföljare till den animerade filmen *Toy Story* är det klart att det blir ett spel också. Den här gången ska man rädda leksakerna från en galen samlare.

Det är inte lätt att vara leksak. Antingen tappas man bort, eller så går man sönder och läggs undan i en garderob, eller värst av allt... man blir offer för en vuxen samlare. I *Toy Story 2*, spelet som kommer att baseras på Disney-filmen med samma namn, ska spelaren i skepnad av hjälten Buzz Lightyear rädda dockan Woody från att hamna på en leksakssamlares dammiga hylla.

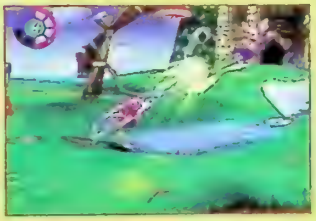
Sammanlagt kommer äventyret att bestå av sju banor fulla av fiender, utmaningar och äventyr. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Rare
SPELTYP — Racing

Midnight GT

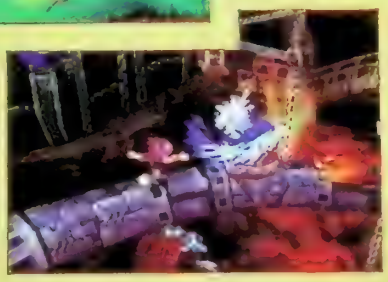
Rages tredje Dreamcast-försök ser ut att bli ett realistiskt bilspel i street-rally-racing-genren.

Att gasa mest och köra snabbast genom storstäder är viktigast om man vill vara med i Midnight League, en prestigefylld klubb för fartdårar. Men i Rages tredje Dreamcast-titel *Midnight GT* ser också realismen ut att spela en stor roll. Med 20 tillgängliga bilar bestående av 1 000 polygoner vardera kommer man att kunna rusa fram i olika spännande miljöer. Om det hela endast utspelar sig nattetid framgår ännu inte av någon pressrelease att döma, men titeln antyder ju faktiskt någonting åt det hållet. *LL*



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony Computer Entertainment
UTVECKLARE — Whoopee Camp
SPELTYP — Plattform

Tombi 2

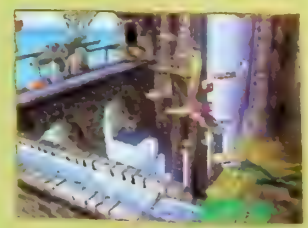


På ECTS avslöjade Sony med hjälp av ett rosa troll att det kommer en uppföljare på plattformssagan om Tombi. *Tombi 2* som släpps i januari nästa år kommer att ha både RPG-inslag och vara i 3D.

Det galna grisspelet *Tombi* får nästa år en lika tokig uppföljare. Men den här gången är det tredimensionellt istället för i 2D. Bakom spelet ligger företaget med det roliga namnet, Whoopee Camp. Och nu har de gett den rosahårige grottpojken Tombi i uppdrag att rädda sin barndomsvän Pansy som förmodligen har blivit kidnappad av de elaka grisarna.

Spelet består av massor av nya uppdrag och pussel att lösa. Dessutom kan man samla vapen att använda i kampen mot grisarna.

Om den töntiga humorn som drog ned betyget i det första spelet har tagits bort kanske det kan bli ett plattformsspel att se fram emot. *LL*



FORMAT — Neo Geo Pocket Color
UTGIVARE — SNK
UTVECKLARE — SNK
SPELTYP — Strategi

Card Fighters Clash

SNK och Capcom har bestämt sig för att börja att samarbeta. Deras första gemensamma projekt blir lite oväntat ett digitalt kortspel.

SNK ska göra sin bärbara lilla maskin Neo Geo Pocket Color lite mer spännande. Tillsammans med Capcom släpper de ett annorlunda kortbaserat spel i november. *Card Fighters Clash* som kommer att innehålla både gamla och nya kända karaktärer – som Jill och ett gäng zombier från *Resident Evil*, och Haomaru från *Samurai Shodown* – från båda företagens titlar är främst tänkt att intressera de spelare som är inne på Magic- och Pokémon-kortspelen, för den digitala världen. Spelet kommer att komma på två kassetter, och enda sättet att få tillgång till alla befintliga kort blir att spela och byta med någon som har den kassett som man själv inte har. Spelet blir alltså som roligast när man försöker att sno kortkaraktärer från en kompis, men det går att ha kul med spelet ensam också. *LL*

Programvara © 1999 NHL. National Hockey League, NHL, varumärket, Stanley Cup är registrerade varumärken tillhörande National Hockey League. Alla NHL-logotyper och märken avbildade här är egendom tillhörande NHL och respektive lag. och får inte reproduceras utan skriftligt medgivande av NHL Enterprises, L.P. © 1999 NHL. Denna produkt är officiellt licensierad av National Hockey League, National Hockey League Players Association, NHLPA och NHLPA-logotypen är varumärken

EA SPORTS NHL 2000

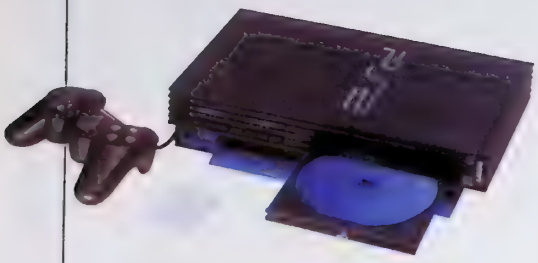
GE MIG EN FRAMFLYGANDE-HÅRDTACKLANDE HOCKEYARTIST-DRÖMKEDJA GE MIG SKRIDSKOKRIGARNA SOM-DROG-VÄSTERUT GE MIG EN FULLSATT-HÖG-PULS ADRENALINSTINN-SLUTSPELSARENA GE MIG NHL.

EA SPORTS
easports.com

it's in the game:

tillhörande NHLPA och använda med licens av Electronic Arts Inc. Denna produkt är officiellt licensierad av NHLPA. Electronic Arts, Electronic Arts logotypen, EA SPORTS, EA SPORTS logotypen och "If it's in the game, it's in the game" är [illegible] eller [illegible] varumärken tillhörande Electronic Arts i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. PlayStation och [PLAYSTATION LOGO] är varumärken tillhörande Sony Computer Entertainment Inc. Med [illegible]

Dagen D



De senaste månaderna har TV-spelsvärlden hållit andan. Alla har väntat på PlayStation2. Efter Tokyo Game Show är det bara Dolphin som kan förändra den rådande situationen. Det digitala kriget har just börjat. Super PLAY rapporterar direkt från världens största spelmässa.

Text & foto: Martin Johansson

Tekken Tag Tournament

New Ridge Racer

Jag har länge fått förvarningar om vad som komma skall. Dagen då Sony visar upp PlayStation2 i all sin glans. Under flera år har rykten florerat i spelbranschen. Viskningar, spekulationer och lögner har blandats ihop till en myt, vars bubbla sprack när Sony Computer Entertainment för ett halvår sedan gick ut offentligt med hårdvaruspecifikationer. I åratal har jag väntat på den här dagen.

Ändå kom det som en chock.

Det spel som trots att det inte var spelbart höll mig i ett järngrepp var Squares The Bouncer. Spelet bevisar att Sonys tal om överlägsen grafik manifesteras. Det här slår allt jag tidigare har upplevt på en konsol.

I Makuhari-mässans mest prestigefyllda hall låg Sony Computer Entertainments monter som en koloss, omringad av Konami och Capcom. Den neonblå färgen och PlayStation2:s svarta logotyp uppenbarade sig så fort jag tog steget nedför rulltrappan. I slutändan av montern fanns en enorm TV-skärm där hårdvaran och dess spel visades upp med jämna mellanrum. Namcos *Tekken Tag Tournament* och Squares *The Bouncer* verkade vara mest populära bland åskådarna, som artigt klappade i händerna inför Sonys storhet. Det tog tid att ta sig fram genom myllret av folk och till själva spelen. Den första dagen av Tokyo Game Show är ju som bekant bara för branschmänniskor och i år var det extremt fullt redan på pressdagen. Och de två följande dagarna var om möjligt ännu jobbigare. Folk trängdes speciellt i Sonys monter. Och PlayStation2 var onekligen det stora dragplåstret.

Dagarna innan Tokyo Game Show pågick en stor mediahype runt konsolen i japansk TV. Kanalerna TBS och NHK visade timslånga program och gav Sonys multimediala konsol extremt lång exponeringstid. Enligt dem är PlayStation2 maskinen vi alla har väntat på. Konsolen som ska få oss att se på spel på ett helt nytt sätt.

När PlayStation2 släpps i Japan den 4 mars nästa år kommer den att kosta 39 800 yen, vilket i dagsläget motsvarar ungefär 3 000 kronor. Konsolen väger bara 2,1 kilo och är i proportion till Dreamcast ganska stor. Den är 301 mm lång, 178 mm bred och djupet ligger på 78 mm. Med en snitsig konstruktion går det att ha konsolen både stående och liggande, vilket underlättar förvaringen för konsumenten. Tillbehören som kommer med maskinen är renässanskontrollen Dual Shock 2, ett minneskort på 8 megabyte, en azurblå demoskiva, en strömsladd och en AV-kabel.

Vad gäller handkontrollen är den ingenting nytt under solen. Det är en förfinad version av Dual Shock, vars knappar är analoga med undantag från Start och Select. Men designen håller fortfarande.

Det nya minneskortet har 16 gånger

större lagringskapacitet än det gamla, ser ut som Sonys minneskort alltid har gjort och är av någon oförklarlig anledning fortfarande grått, vilket inte alls passar ihop med den nya maskinens svarta och blå färg. Minneskortet är dessutom 250 gånger snabbare än sin föregångare och anpassat för nätverksapplikationer.

PlayStation2 klarar att spela upp DVD- och CD-ROM, är bakåtkompatibel med de gamla PlayStation-spelen och stödjer DVD-video. Den kan med andra ord spela upp DVD-filmer, precis som vilken DVD-spelare som helst.

Till skillnad från både Dreamcast och Nintendo 64 har PlayStation2 två kontrollportar, vilket tyder på att Sony anser att man får köpa sig en Multitap om man vill kunna spela flera personer samtidigt.

Det finns flera olika uttag och ingångar på PlayStation2. Förutom handkontroll- och minneskortportarna finns det en digitaloptisk sådan, ett USB-uttag, i.Link samt ett ganska stort utrymme för det så kallade Type III PCMCIA-kortet.

– PlayStation2 visar vägen för framtidens digitala nätverksunderhållning, påstod konsolens fader Ken Kutaragi på Sonys presskonferens ett par dagar innan Tokyo Game Show började.

Och visst har han rätt, vi konsolspelare kan inte längre stå utanför det globala Internet. Sony visar kraft och viljestyrka att, precis som Sega och Nintendo, anpassa sin hårdvara för framtida nätverksspel. Drömmen för oss spelare håller äntligen på att visualiseras. Att kunna spela mot vem som helst, när som helst och var som helst, oberoende av gränser och avstånd.

Idag finns det 89 japanska, 45 nordamerikanska och 27 europeiska spelföretag som utvecklar eller kommer att utveckla PlayStation2-spel.

Det Sony har försökt att göra med PlayStation2 är samtidigt ett riskfyllt företag. De har skapat en multimediamaskin, något som ingen hårdvaruutvecklare tidigare har lyckats med. Ken Kutaragis dröm var en maskin som går att använda till förströelse på många olika sätt. DVD-kompabiliteten är ytterligare ett exempel på detta.

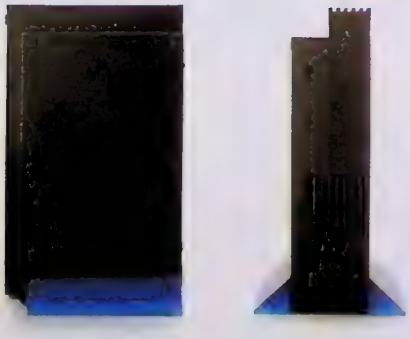
På mässan träffade jag en japanska som har arbetat i branschen i flera år och som representerar en stor tredjepartstillverkare. Hon ville förbli anonym, men hennes åsikter om Sonys DVD-ambitioner var tämligen intressanta.

– Att PlayStation2 är DVD-kompatibel grundar sig i att DVD-formatet ännu inte är speciellt stort i Japan. Här hyr vi en film och lämnar tillbaka den dagen därpå. Vi samlar inte filmer i samma utsträckning som i USA och Europa. Och vi har ännu inte fastnat för DVD. Här är det fortfarande VHS och LD som gäller. Vi får inte glömma att Sony är ett hiskligt stort företag som är djupt rotat i filmindustrin. Att göra PlayStation2 DVD-kompatibel tjänar vissa förgreningar inom Sony på.

Att skapa en massmedial maskin är det enda sättet för hårdvaruutvecklarna att lägga en större konsumentsfär under sig. Utan en sådan går det inte att assimilera sig med den nya tekniken som för varje dag som går blir en allt större del av våra liv. DVD är ett snabbt växande format som har tagit USA och Europa med storm. Fortfarande är DVD-maskinerna dyra och genom att släppa en konsol där både spel och film kan upplevas öppnas nya dörrar för Sony. Nintendo ▶

Dark Cloud

"Jag tvivlar inte en sekund på att PlayStation2 kommer att axla den mantel som maskinens storebror nu bär, men att visa upp demoversioner i det här skicket är sannerligen dumt."
– Alex Ward, Acclaim Studios



CPU	128bit Emotion Engine
Klockfrekvens	294,912 MHz
Huvudminne	Direct RDRAM
Minne	32 MB
Grafikprocessor	Graphic Synteslzer
Klockfrekvens	147,456 MHz
Cache VRAM	4 MB
Ljud	SPU2
Antal kanaler	48
Ljudminne	2 MB
Extra processor	PlayStation CPU+
Klockfrekvens	33,8688 MHz
Minne	2 MB
Lagringsformat	CD-ROM & DVD-ROM
Hastighet	24 x CD-ROM

Gran Turismo 2000

har liknande ambitioner med Dolphin, och Matsushitas hybridversion kommer med stor säkerhet, likt PlayStation2, att vara anpassad för det nya filmformatet.

Inte för att det går att jämföra PlayStation2 med Philips CD-i, men det går inte heller att undvika att dra paralleller mellan de båda. Av erfarenhet vet vi att de äldre konsolspelarna är ytterst konservativa – det kommer att krävas mer än film för att engagera dem. Det de vill ha är excellenta spel. Och spelen till PlayStation2 var tyvärr underrepresenterade på Tokyo Game Show.

Tidigare hade jag sett spelbilder på *Gran Turismo 2000*. När jag får uppleva själva spelet i verkligheten är det en stor besvikelse. Bilarnas fysik och struktur är visserligen lika ackurat som i det första spelet, men visuellt kan det inte konkurrera med varken *Tokyo Highway Battle* eller *Sega Rally 2*. Att påstå någonting annat vore lögn eller skulle grunda sig på en slags snöblindhet inför den enorma hypen. Hänsyn måste tas till att spelet ännu är långt ifrån färdigt och att det återstår ett halvår innan PlayStation2 ska lanseras i Japan och Polyphony måste färdigställa det. Men att man valde att visa upp en demoversion i det här skicket fick många branschmänniskor att rynka på näsan. Något som också återspeglades på Sonys cocktailparty senare på kvällen, då Sony Computer Entertainment Europes VD Chris Deering verkade vara allmänt besvärad och oentusiastisk.

– Jag tvivlar inte en sekund på att PlayStation2 kommer att axla den mantel som maskinens storebror nu bär, men att visa upp demoversioner i det här skicket är sannerligen dumt. Sony har stressat fram produktionen och exponeringen av PlayStation2 för att visa den på 1999 års sista stora mässa, menar Alex Ward på Acclaim Studios R&D-avdelning.

Paul Davies, chefredaktör på Englands äldsta speltidning Computer & Video Games håller med.

– Det är för tidigt att säga någonting om slutresultatet av de spel som har exponerats här på mässan nu. Men ärligt talat så hade jag förväntat mig mer.

Tekken Tag Tournament, en uppgraderad arkadkonvertering, var ett annat av de få spelbara spelen. Även det såg ut att vara långt ifrån färdigt. Bara ett fåtal karaktärer var spelbara och alla banor visades inte upp. Trots det är *Tekken Tag Tournament* visuellt en ren och estetisk beat 'em up-upplevelse. Bakgatan i Hong Kong med neonskyltar, slitna fasader och regnvattenreflektioner var otroligt realistisk och vittnade om att den 4 mars inte kommer att gå någon obemärkt förbi. Namcos andra PlayStation2-titel *New Ridge Racer* är inte i närheten av den här arkadkonverteringen rent visuellt. Men samtidigt bara till tio procent färdig.

Det spel som trots att det inte var fullt spelbart höll mig i ett järngrepp var Squares och Dream Factorys *The Bouncer*. Spelet bevisar att Sonys tal om överlägsen grafik manifesteras. Det slår allting jag tidigare har upplevt på en konsol. Med Dual Shock 2 gick det att kontrollera kameravinklarna, och de partier som jag trodde var förrenderade sekvenser visade sig utspela sig i realtid. Helt fantastiskt! Vad gäller spelkontroll och spelkänsla kan jag inte säga något. Square ville inte förklara hur spelet är upplagt, men det var tydligt att *The Bouncer* involverar tre karaktärer som rör sig i de mer slitna delarna av samhället. Jag tvivlar på att det går att spela tre stycken samtidigt, men det ska bli intressant att se hur de icke spelbara karaktärerna agerar i ▶

The Bouncer

Spelen

Listan på de spel som är under produktion är av naturliga skäl inte helt komplett. Det finns ett flertal som ännu inte är utannonserade och den här listan berör endast japanska spelutvecklare. I Europa och USA är arbetet redan igång och under de följande månaderna kommer vi att få ta del av en hel uppsjö med PlayStation2-spel. Men här följer listan över de officiella spelutvecklarna och de titlar som de utannonserade på Tokyo Game Show.

Artdink
A-Train 6

ASCII
Flower Sun and Rain
Panic Surfing

Ask
Billards Master

Asmik
Sidewinder Max

Astroll
American Arcade

Athena
Pro Mahjong Kimawe Next

Bandai
Mobile Suit Gundam

Capcom
Oni Musha
Street Fighter EX 3

DaZZ
Lakemasters EX

Ecseca
Battle the Ghat

Electronic Arts
Xfire

Enix
BBD 2000
Bust-A-Move 3
Exotica
Fighting Qts
Sonnette
Star Ocean 3

From Software
Armoured Core 2
Eternal Ring

Fujimic
Bakuryu 2

Genki
Jade Coccon 2

Gust
Fly High

Hudson
Bloody Roar 3
Bomberman 2001

I4
AI Igo 2001
A Mahjong 2001
AI Shogi 2001

Idea Factory
Sky Surfer

Imagineer
Wild Wild Racing

Jorudan
1 on 1 Goverment

Koei
Kessen
Mahjong Taikai III
Shin-Sangokumusou
Soldnerschild 2

Konami
Drum Mania
Gradius III & IV
Jikkyou Pawafuru Puroyaku
Jikkyou World Soccer 2000
Mahjong Yarouze!

Locus
FX-Pilot

Magical Company
Magical Sports Catch Bass Club
Magical Sports Koishen 2000
Magical Sports ProGolfer

Mainichi Communications
Todai Shogi Shikenbisha Dojyo

Namco
500GP
New Ridge Racer
Tekken Tag Tournament

Riverhillsoft
Wold Neverland 3

Sony Computer Entertainment
Boku to Maoh
Dark Cloud
Den-Sen
Fantasvision
GT 2000
IQ Remix
Popolocrois III
Splash Drive

Sony Music
Tenchu 2

Spike
WRC

Square
The Bouncer

Sun
Shanghai 5
Street Mahjong Trance Majin 2

Sunrise
Panzer Century G Breaker

T&E
3D Golf

Taito
Densha de Go!

Takara
Choro Q HG

Tecmo
Ninja Galden
Unison

Titus
Roadsters Trophy 2000
Robocop

Tomy
Baki the Grappler

UEP Systems
New Cool Boarders

Victor
F-1

VR-1
3D Real Drive

Warashi
Soul Surfing

Xing
Fighting Illusion K-1 Grandprix

Yuki
Morita Shougi

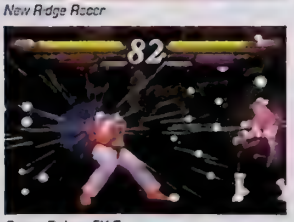
Drum Mania

Kessen

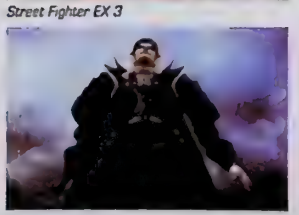
500GP

Dencha de Go!

New Ridge Racer



Street Fighter EX 3


Oni Musha

Sony visar kraft och viljestyrka att, precis som Sega och Nintendo, anpassa sin hårdvara för nätverksspel. Drömmen för oss spelare håller äntligen på att visualiseras. Att kunna spela mot vem som helst, när som helst och var som helst, oberoende av gränser och avstånd.

förhållande till spelaren eftersom de är med i varje scen.
På rollspelsfronten är det *Dark Cloud* som kommer att gå i bräschen när PlayStation2 släpps i Japan. Än var spelet långt ifrån färdigt och trots den rena grafiken så var det synnerligen stelt. Men spelupplägget som är en blandning mellan det i *Populous* och ett traditionellt RPG var intressant. Spelaren kan nämligen själv bygga sina egna banor genom att placera ut träd och hus, höja eller sänka marknivån och bygga sjöar. *Dark Cloud* har där en styrka och Gud-simulatorer har rent historiskt alltid gått bra.
Rollspelet *Popolocrois III* som är romantiskt gulligt och proppfullt med animesekvenser är ett av de spel som Sony utvecklar helt på egen hand. Ytterligare två sådana titlar är *IQ Remix* som bygger vidare där originalet slutade, och *Fantavision* som har sina rötter i actiongenren och som var lite svårt att få ett grepp om.

Lyckligtvis är det inte bara Sony och deras goda vänner Namco och Square som har stora planer för PlayStation2. Konsolen har redan ett enormt tredjepartsstöd med tunga namn som Taito, Konami och Capcom bakom sig. Även i väst har nästan samtliga spelföretag skrivit på ett licenskontrakt och den 140 000 kronor dyra utvecklingsmaskinen PlayStation2 Tool har skeppats ut över hela världen.

Inom kort får vi se de första resultaten från de företag som inte har funnits med på Sonys prioriteringslista. Idag finns det 89 japanska, 45 nordamerikanska och 27 europeiska spelföretag som utvecklar eller kommer att utveckla PlayStation2-spel. För att garantera bästa möjliga service till tredjepartstillverkarna samarbetar Sony med 45 olika mjukvaruutecklare. Det gör det möjligt för dem att initiera de bästa utvecklingsverktygen. Bland dessa finns bland annat Alias Wavefront, Artdink, DiMagic, Masa och Nichimen Graphics. Alla mycket erkända företag som under flera år har hjälpt spelutvecklare. De är de tysta hjältarna som ser till att branschen ständigt förbättras.

Det som visades i Tokyo fredagen den 17 september var inte det som jag hade hoppats på. Det blev lite av ett antiklimax, inte för att PlayStation2 som maskin var något fel på, utan på grund av att majoriteten av demoversionerna som Sony visade upp verkade framstressade och därmed gav helt fel signaler. Jag tvivlar inte alls på att PlayStation2 kommer att gå till historien. Vad jag ifrågasätter är Sonys omdöme och om de verkligen kommer att kunna färdigställa spelen i tid. Polyphony har dragit ut på produktionen av *Gran Turismo 2* och *Gran Turismo 2000* kan också komma att bli försenat. Det innebär att ett Nintendo-syndrom kan uppstå.

Å andra sidan har PlayStation2 många fördelar som ingen annan konsol tidigare har haft. DVD, bakåtkompatibilitet, stöd från de bästa tredjepartstillverkarna och avancerad apparatur är sådana faktorer som onekligen ger konsolen en rivstart när den släpps i Japan.

Hösten år 2000 kommer den hit. ■

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Nu är han tillbaka
- starkare än
någonsin!
www.rayman2.com
NINTENDO 64
RELEASE OCTOBER
PlayStation
PC CD ROM
För ytterligare information kontakta...
Ubi Soft Sverige · Ekbacksvägen 28 · 168 69 Bromma
Tel: 08-555 36 120 · Fax: 08-555 36 124
E-mail: ubisoft@ubisoft.dk · Internet: www.ubisoft.dk
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NINTEN DO 64

För många är TV-spel heligt. Därför vallfärdar de varje år till den stora mässhallen Olympia i London för att lyssna när TV-spelsvärldens överstepräster predikar. Den här gången delade ett företag till och med ut bibeln till församlingen. Super PLAY var självklart där.

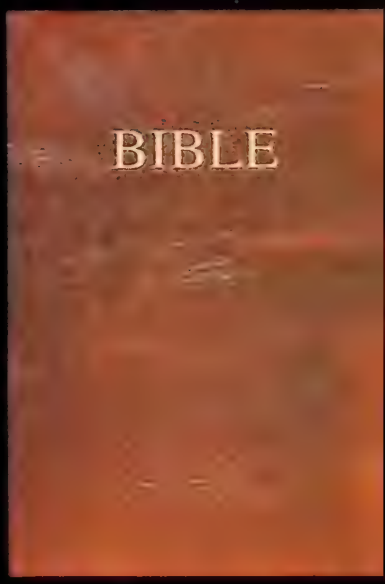
Av Lovisa Lundström
Foto: Tobias Bjarneby
& Anna Clason

Det välvda rutiga glastaket i den enorma tvåvåningshöga mässhallen Olympia i London påminner om kyrkfönster. Och det råder också en närmast religiös stämning här. För trots tropisk värme, ökentorr luft och en ljudnivå värre än en mellanstadieklass kommer över 20 000 TV-spelare från hela världen till sitt Mecka, Europas största spelmässa ECTS, i år när det är tionde gången som mässan öppnar sina portar för besökare, journalister och utställare. Och statistiken visar att antalet gäster har multiplicerats med tio sedan öppningsåret 1989 då färre än 2 000 personer kom. Det betyder kanske inte bara att ECTS har blivit bättre, utan att branschen verkligen har exploderat de senaste åren.

Som vanligt springer spelutvecklare, PR-människor och återförsäljare runt som i trance och ber till Gud om att just deras företags monter ska få mest uppmärksamhet i det rådande kaoset.

Ovanifrån syns det vilka som har ansträngt sig mest. I år är det en röksprutande vulkan, ett metallfärgat rymdskepp och en uteservering på ett av montertaken som märks lite mer än de vanliga tråkiga montrarna. Och som alltid är det de företag som har mest pengar som har kunnat bre ut sig på flest dyra kvadratmeter av mässgolvet. Den japanska principen att bygga så högt som det bara går för att uppta så liten area som möjligt verkar ha tillämpats på flera håll. Men det är också uppenbart att det med relativt enkla medel går att dra folk till sin monter. Disco med en DJ som spelar musik och folk som dansar till exempel. ▶

Högmässa



Som vanligt springer spelutvecklare, PR-människor och återförsäljare runt som i trance och ber till Gud om att just deras företags monter ska få mest uppmärksamhet i det rådande kaoset.

Eller så gör man bara som Sony och smäller upp två enorma banderoller med texten PlayStation på och köper plats på allas mässhalsband och skriver PlayStation där också. Enkel och ganska okänslig men genial marknadsföring.

ECTS 1999 började söndagen den 5 september klockan 10. Då ringlade sig köerna som långa hungriga ormar mot ingångarna. Engelsmannen Andy Lane som är en av personerna som organiserar mässan har sagt att att anordna ECTS är lite som att arrangera ett stort party.

– Du planerar allt, skickar ut alla inbjudningar och sedan är det bara att vänta tills dörrarna öppnas och folk börjar att strömma in. Och efteråt? Då finns det ingen tid för att vara bakfull, då är det bara att börja att planera inför nästa ECTS.

När man kommer in på mässan förstår man att det tar ett helt år att få alla pusselbitar att passa ihop. I sammanlagt nästan ett dygn, det vill säga 22 intensiva timmar, fast utspritt på tre dagar äger ECTS rum. Och under den tiden måste allt fungera. Dock känns det som att luftkonditioneringen har lagt av bara ett par timmar in på den första dagen.

Det är ombytta roller bland montrarna i år. Både Virgin, som brukar synas och höras mest, och Eidos som stal showen med sitt enorma Lara Croft-pådrag förra året har dragit sig tillbaka ordentligt. I år måste man ha bokat in ett möte för att ens få komma innanför Eidos lyckta dörrar. Och väl där inne, i montern som ska föreställa Laras exotiska hem, råder ett städat lugn. Rummet är inrett i egyptisk stil, inspirerat av företagets största nya titel; *Tomb Raider: The Last Revelation*. Spelet ser oväntat bra ut, trots att det bygger på samma spelmotor som de tre tidigare titlarna i serien. Eidos har utvecklat kamerasystemet och lagt stor vikt vid storyn i Laras fjärde äventyr. Vapensystemet är nytt och Lara kan nu använda tre till fyra saker samtidigt. Hon kan även hålla en ficklampa, och så klarar hon att svinga sig i rep och lianer. Fiendernas artificiella intelligens har utvecklats så att de gömmer sig när Lara kommer. För att ytterligare förbättra helhetsintrycket av *The Last Revelation* har Eidos gjort Lara ännu snyggare. I slutet av november får vi chansen att uppleva henne igen.

I skuggan av den beväpnade flätflickan och hennes spel i Eidos hemliga rum fanns även två nyförvärvade Capcom-titlar. Mardrömmen *Resident Evil 3: Nemesis* med zombie-utrotaren Jill Valentine i huvudrollen utlovade fler zombier, mer terror och värre skräck än tidigare. Och tredimensionella fighting-titeln *Power Stone* bjuder på stor rörelsefrihet och spektakulär grafik på Dreamcast.

Eidos har även knutit utvecklarna Enix till sig och släpper snart *Dragon Warrior Monsters* till Game Boy Color. Konceptet som liknar *Pokémon* bygger på att man ska samla, tämja och träna över 200 små monster. Med hjälp av magier och olika uppdrag kan man sedan helt låta sig absorberas av den stora lilla världen. Det går även att utmana kompisar eller byta monster genom att koppla ihop sin Game Boy med någon annans.

Virgin som förra året lurade in de flesta av mässbesökarna i en stor mage hade i år byggt en svart grotta istället. Deras pressmaterial bestod lagom pretentiöst av en CD i bibelförpackning. Men istället för att mässa om att de tar TV-spel på allvar eller bjuda på nattvarden lät de sina kommande titlar tala för sig själva. I mörkret kunde man provspela Shinji Mikamis *Dino Crisis*, Dreamcast-spelen *Plasma Sword* och *Marvel vs Capcom*, samt *Street Fighter Alpha* och *Resident Evil* till Game Boy Color.

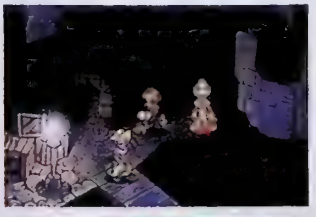
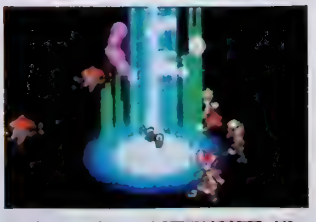
På alla mässor glider det omkring människor utklädda till TV-spelsfigurer. På ECTS märktes *Pokémon* mest med en lila drake, en blå groda och den illgula Pikachu vinglandes runt förmodligen svettiga under pälsen. De lockade nyfikna besökare till Nintendos

Virgins pressmaterial bestod lagom pretentiöst av en CD i bibelförpackning. Men istället för att mässa om att de tar TV-spel på allvar eller bjuda på nattvarden lät de sina kommande titlar tala för sig själva.

Rainbow Six kommer även till Nintendo 64, PlayStation och Game Boy, men det var Dreamcast-versionen som såg mest färdig ut på ECTS.

Furballs var en av de mest hypade titlarna på mässan och plattformsäventyret ser ut att kunna leva upp till de höga förväntningarna.

Man kan spela *Turok: Rage Wars* ensam, men Acclaims shoot 'em up är framför allt utvecklat med minst två deltagare i åtanke.

SaGa Frontier II blir det andra rollspelet som Square Europe släpper till PlayStation. Det skiljer sig dock markant från *Final Fantasy VIII*, framför allt grafiskt.

På alla mässor glider det omkring människor utklädda till TV-spelsfigurer. På ECTS märktes Pokémon mest med en lila drake, en blå groda och den illgula Pikachu vinglandes runt förmodligen svettiga under pälsen.

särskilda *Pokémon*-monter där en stor vulkan rök olycksbådande. Det blev dock aldrig något utbrott, men det var hett i montern ändå. Där trängdes nämligen Pikachu med glada tjejer i silvertröjor som demonstrerade kortspelet *Pokémon*. Besökarna kunde även pröva Game Boy-spelet. Idén till det RPG-baserade monstersamlarspelet *Pokémon* föddes av två unga japanska killar vid namn Tajiri och Ishihara för åtta år sedan och i Japan har spelet hittills sålt i 15 miljoner exemplar. I Sverige släpptes det den 7 oktober. Så nu är det bara att börja att vänta på de andra titlarna i serien. I november kommer det *Tamagotchi*-liknande spelet *Pokémon Pikachu* med inbyggd stegräknare hit, i februari och mars nästa år kommer Game Boy-flippret *Pokémon Pinball* respektive *Pokémon Snap* till Nintendo 64. Och under år 2000 släpps även *Pokémon Stadium* till Nintendos 64-bitskonsol.

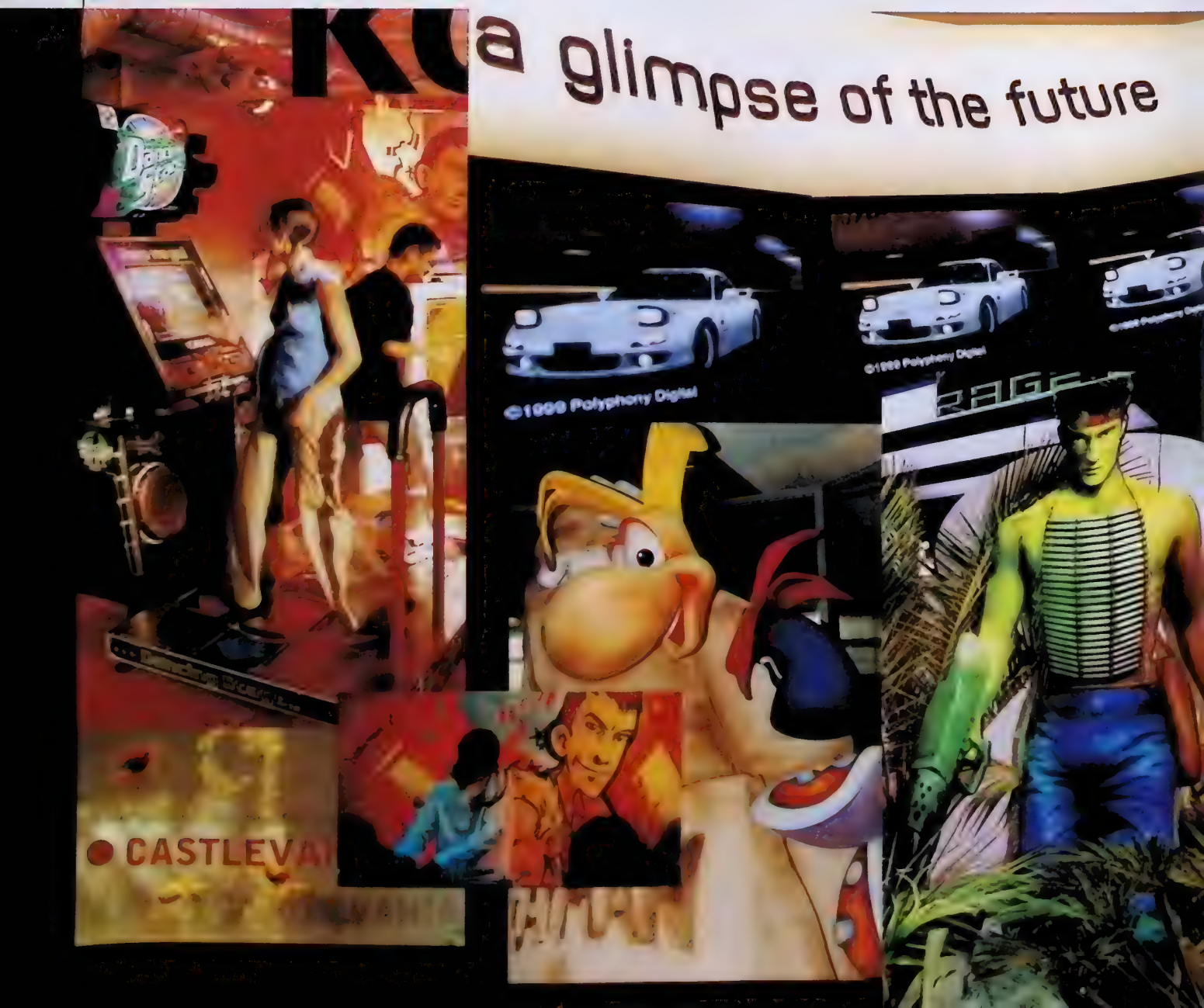
Pokémon var dock bara en parentes i Nintendos enorma monter som var karaktäristiskt utsmyckad med glada solar, skrattande hjärtan och leende blommor. De största titlarna som visades var *Jet Force Gemini*, *Perfect Dark*, *Super Smash Bros* och *Donkey Kong 64* där handkontrollerna dinglade i dammsugarsladdar från väggen. På Game Boy-avdelningen hängde Game Boy Color-maskiner i alla regnbågens färger. Där sågs även Segas VD Shoichiro Irimajiri smyga omkring och provspela lite. Han hade ju ingen egen monter att hålla till i. Och att Sega inte gjorde mer reklam för sin Dreamcast var många förvånade över. De anordnade visserligen en stor releasefest för 128-bitskonsolen. Dessutom höll de en kort och ganska tafflig presskonferens på det närliggande hotellet Hilton, där de berättade om maskinens Internet-uppkopplingsmöjligheter. Man fick veta att det med hjälp av en Dreamcast och en TV kommer att vara möjligt att både skicka e-post och surfa eftersom Sega har lagt in ett virtuellt tangentbord i sin exklusiva Dreamcast-browser. Annars är det framför allt den specialdesignade hemsidan Dreamarena som alla Dreamcast-ägare kommer att glädjas åt. Här lägger Sega ut speciella VMU-filer till flera av sina spel och siten är även en träffpunkt för alla europeiska Dreamcast-spelare.

Sony körde i sin jättelika helt rena vita monter vidare på det småskumma budskapet Do not underestimate the power of PlayStation. I en långsmal ingång satt TV-skärmar på rad i taket. Där visades en reklamsnutt med en underlig flicka med runt ansikte, sneda ögon och konstigt skratt om och om igen. Personalen som arbetade i den bastuvarma lokalen var alla iklädda t-shirts med orden Mental Wealth tryckt på. En del av dem hade även head-set för att överhuvudtaget kunna kommunicera med varandra i den röriga miljön. Montern bestod av två runda rum. I det större visades mängder av nya spel. Bland annat Enix-utvecklade rollspelet med hela 80 alternativa slut; *Star Ocean: The* ▶

Second Story, krypande läskiga Full Motion Video-äventyret *The X-Files*, Disneys nya filmbaserade *Tarzan*, verklighetsnära sportsimulatorn *This is Football*, Looney Tunes-titeln *Buster and the Beanstalk*, hästspelet *Barbie: Race and Ride* samt de efterlängtade uppföljarna *Gran Turismo 2*, *Rollcage Stage II* och *Destruction Derby 3* fick spelhungriga att äta med ögonen. Sony visade även förutom *Final Fantasy VIII* tre efterlängtade titlar från Square som inte tidigare har varit planerade att släppas i Europa. Det var beat 'em up-spelet *Ehrgeiz*, äventyret *Saga Frontier 2* och racingspelet *Chocobo Racing*. Och när man hade spelat de spelen så länge att ögonen sved och tummarna värkte kunde man gå in i det mindre rummet där det gick att få en glimt av framtiden. Framför stora skärmar beundrade de flesta av mässans besökare, även Shigeru Miyamoto, den otroliga grafiken som går att skapa med hjälp av Sonys kommande konsol, PlayStation2. Och det var nog många som började att tro på maskinen på allvar under de ögonblicken. Färgsprakande fyrverkerier, glittrande vattenkaskader, mjuka fjädrar och blixtsnabba bilar flimrade förbi på väggen. Och extremt realistiska ansikten uppenbarade sig under den korta visningen i spåkulan. Uppfyllda av de häpnadsväckande animationerna var det nog många som på vägen ut insåg att de faktiskt hade underskattat maskinens kraft.

En annan underskattad maskin på mässan visade sig vara Neo Geo Pocket Color. SNK hade trots det lilla formatet på sin konsol en ganska stor monter där man kunde provspela bland andra *King of Fighters R-2*, *Metal Slug: 1st Mission*, *Fatal Fury: Fist Contact*, *Samurai Shodown 2* och *Puzzle Bobble Mini*, ett mycket underhållande litet pusselspel. SNK visade också färgversioner av alla de gamla spelen som tidigare har släppts till den svartvita föregångaren Neo Geo Pocket. Melodierna från Game Boy-konkurrentens färgglada titlar dränktes i den höga ljudnivån på mässan. Men den bärbara Neo Geon lyckades ändå övertyga många om att den kanske borde byta plats med fickpengarna i framtiden. Att SNK dessutom i samband med releasen i Storbritannien har sänkt priset på 16-bitskonsolen från 950 till 800 kronor är ju inte heller någon nackdel.

Ubi Softs monter var ansenligare än vanligt i år. Och att kliva in där var som att bli ett med den gullifierade plattformsvärld som de verkar vilja frälsa världen med. En glad Rayman-docka gapade välkomnande vid ingången. Och *Rayman 2: The Great Escape* var också den största titeln de hade att skryta med. *Rayman* fanns även att testa på Game Boy Color och såg fint ut. Övriga plattformstitlar från det franska företaget känns mest som försök till *Rayman*-kloner. Nintendo 64-titeln *Rocket* som handlar om en liten robot



Framför stora skärmar beundrade de flesta av mässans besökare, även Shigeru Miyamoto, den otroliga grafiken som går att skapa med hjälp av Sonys kommande konsol, PlayStation2.

på hjul såg gulligt men inte alltför upphetsande ut. Och kommande Dreamcast-spelet *Escape From Dr. S* med fem utomjordingar i huvudrollerna kan bli kul för de som gillar den karaktäristiska Ubi Soft-humorn. Gör man inte det visade det sig finnas orsaker till extas inom andra genrer. Europeiska versioner av PlayStation-konverteringen av Saturn-rollspelet *Grandia* och *Evolution* till Dreamcast till exempel.

I babyblå skjortor med vitt Acclaim-tryck svarade personalen på frågor i en av de större montrarna på mässan. På en stor boll byggd av TV-apparater visades kommande shoot 'em up-spelet *Furballs*. Sex djuriska karaktärer ska rädda sina familjer från genmanipulatorn general Viggo. I *Armorines: Project S.W.A.R.M.* ska man rädda världen från människoätande insekter från rymden och i *Turok: Rage Wars* ska man som bekant rädda världen från urtida skräcködlor. Om man inte ville rädda världen på ECTS kunde man titta på ett glatt dansgäng som gjorde entré ett par gånger om dagen. Till dunkande musik hoppade glittersminkade Acclaim-flickor runt i något som närmast kunde liknas vid något slags aerobics-pass. Hur de orkade i värmen var det ingen som förstod. Men kanske var de där för att få folk att intressera sig för Acclaims sportspel; *NFL Quarterback Club 2000* eller *NBA Jam 2000*. Företaget släpper även det annorlunda *Trick Style*, ett racingspel där man åker på brädor i luften. Själva verkade Acclaim mest stolta över sin *South Park*-licens. En jättelik snurrande *South Park*-mobil var blickfånget hemma hos dem under mässan. För att göra reklam för två titlar med de fyra busungarna i medelpunkten; *South Park Rally* och *South Park: Chef's Luvshack*.

Sunsoft stod som vanligt för en av de mer anonyma montrarna på mässan. En överraskning hos dem var dock Game Boy Color-spelet *The Moomins Tale*, ett äventyr med favoriterna Mumintrollen som aktörer. Sunsoft hade flera bärbara titlar, bland andra *Speedy Gonzales Adventure*, *Daffy Duck Fowl Play* och *Tazmanian Devil: Munching Madness*. För nostalgiker visade de även glädjande nog uppföljaren till en gammal NES-klassiker, nämligen *Blaster Master Blasting Again* till PlayStation.

Trots att de inte hade en av de större montrarna, och trots att de höll till på den övre våningen och inte nere på det stora mässgolvet, var det aldrig tomt hos Konami. Det kanske berodde på att det nästan rådde discostämning där. Framför en stor, färgstark graffitimålning stod en DJ och spelade skivor och musiken var tema i montern där det lila-rosa ljuset verkligen bidrog till att skapa atmosfär. Små skivspelarhandkontroller skvallrade om att *Beatmania* kommer att släppas i Europa snart, men mest uppmärksamhet fick nog arkadversionen av *Dancing Stage*, spelet som man bokstavligt talat dansar på. Små och smala japanska ungdomar stal här showen från mässans alla bimbobabes och utklädda spelhjältar genom att superkoordinerat dansa i takt till musiken i jakt på poäng. De studsade på de blinkande rutorna och imponerade stort på publiken när de dessutom bytte plats flera gånger mitt under låtarna. Inne på pressavdelningen rådde ett mer minimalistiskt lugn. Små gröna växter, porlande vatten och storögda guldfiskar hade en avstressande inverkan på hjärnan som annars gick på högvarv för att hinna hantera alla inkommande syn- och hörselintryck. Men inte ens det kunde kyla blodet i ådrorna eller sänka hjärtfrekvensen när Konami utannonserade releasen av *International Track & Field 2*. Till november får vi vänta innan det hysteriska knapptryckandet kan börja.

Codemasters hade en relativt stor monter med många spel och det var svårt att upptäcka de intressanta titlarna vid en första anblick. Två vulgära tjejer i anmärkningsvärt fula pälskläder i grälla färger försökte att uppmärksamma PlayStation-spelet *Music 2000* som går ut på att man ska göra sin egen musik med videor till. Inträngt i ett hörn fanns det nya *Micro Machines*-spelet som trots nya fantasifulla banor visade sig vara en liten besvikelse. Det irriterande inslaget att den spelare som kör så fort att den andra hamnar utanför skärmen alltid vinner hade nämligen fortfarande inte tagits bort. Då var *Colin McRae Rally 2* en betydligt mer imponerande uppföljare.

I Midas monter alldeles bredvid stod tre söta fotomodeller i skära t-shirts och drog uppmärksamheten från spelen. Kanske var de faktiskt inhyrda för att göra just det, för spelen såg inte så jätteroliga ut. Fyra sportiga konverteringar från PC till PlayStation verkade i alla fall inte hetsa upp mer än tjejerna. Under år 2000 kommer vi att få se surfingspelet *Proxtreme Bodyboarding*, svävarspelet *B Hunter*, go-kart-simulatorn *Super 1 Karting* och racingtiteln *Extreme Motocross*.

Ett annat vådligt motordrivet äventyr var *Championship Motocross featuring Ricky Carmichael* som visades hos Funcom.

I 3DO:s monter stod tre grönklädda militärer och delade ut foldrar. De gjorde reklam för de krigsinspirerade spelen *Army Men*, *Army Men: Sarge's Heroes* och *Army Men: Air Attack*. *Battle Tanx 2: Global Assault* var ytterligare ett spel för folk som gillar bandvagnar och kanoner.

Hos Crave Entertainment som är nystartat i Europa var det mörkt och all personal var ▶

Den europeiska versionen av DJ-simulatorn *Beatmania* innehåller ny musik av europeiska superstjärnor som Fat Boy Slim.

International Track & Field 2 får oss att förlåta allt det Konami misslyckades med i *Nagano Winter Olympics* för två vintrar sedan.

Music 2000 liknar mer ett musikprogram än ett TV-spel och gör det möjligt för nästan vem som helst att skriva sin egen eurodiscohit.

klädd i svart. Företaget som grundades av bland andra *Final Fantasy*-översättarenTed Woolsey verkar redan ha gett upp tanken på att ge ut egna spel och koncentrerade sig istället på andras titlar. *Jade Cocoon* och *Harvest Moon 64* samt Dreamcast-spelen *Aerowings* och *Tokyo Highway Challenge* var några glada överraskningar. Sådana fanns det också hos Take 2. *Grand Theft Auto 2*, *Trasher: Skate and Destroy* och *Rainbow Six* till PlayStation och Nintendo 64 till exempel.

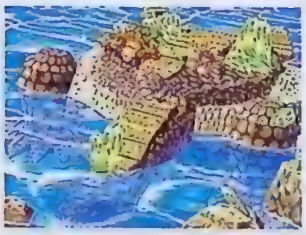
Sammanlagt så fanns det ungefär 100 mer eller mindre intressanta titlar att titta på och provspela på ECTS 1999.

Kemco däremot visade bara en intressant titel. Det var *Daikatana*, spelet som har varit försenat så länge till PC att det nu ser ut som att konverteringarna till Nintendo 64 och Game Boy Color kommer innan originalet.

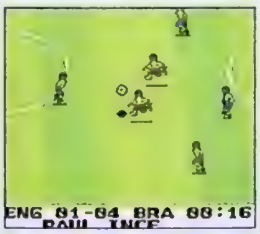
Midway bjöd på en nostalgitripp i och med sin version av arkadklassikern *Paperboy*. Dessutom släpper de *Gauntlet Legends* samt tre Dreamcast-spel; skojiga *Ready 2 Rumble Boxing*, båtracingupplevelsen *Hydro Thunder* och *Mortal Kombat Gold*.

Sammanlagt så fanns det ungefär 100 mer eller mindre intressanta titlar att titta på och provspela på ECTS 1999, TV-spelens egen högmässa. Ännu är de flesta av dem ganska anonyma. De har alla ungefär samma förutsättningar att bli klassiker och gå till historien. Men de som kommer att sälja bra kommer också att kopieras och plagieras och skapa nya spel i samma stil. Därför är det upp till oss att välja rätt. Indirekt är det vi själva som skapar framtidens spel. Det ska man komma ihåg när man läser spelskaparnas budord, när man hör PR-människornas böner och predikningar. Glöm aldrig att även om det är bibeln du läser så finns sanningen bara i ditt eget huvud. ■

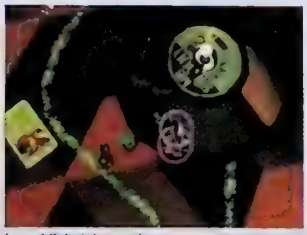
Colin McRae Rally 2 är inte helt olikt sig föregångare, men Codemasters har försökt att utveckla och uppgradera varje liten detalj.



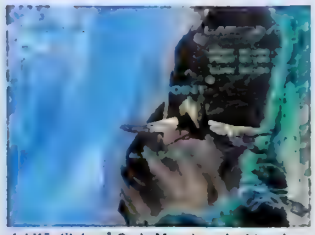
Det omtalade rollspelet *Grandia* kommer att släppas i Europa, tack vare Ubi Soft.



Ronaldo får ett fotbollsspel till Game Boy Color uppkallat efter sig.

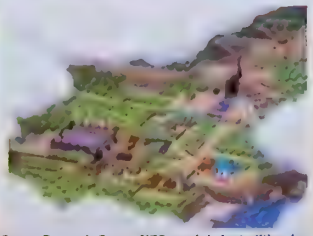


I *Micro Machines 4* är de klassiska minibilarna ersatta av små människor som rusar omkring på de verklighetstrogna banorna.

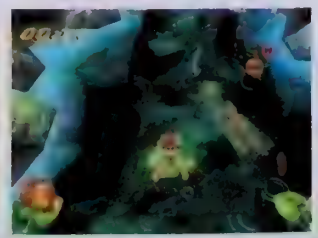
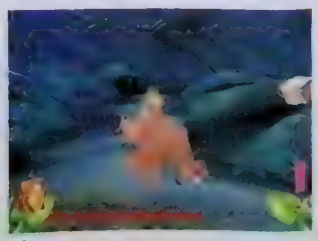


JetX är titeln på Curly Monsters debutspel.

The Moomins Tale är ett japanskt spel baserat på den finlandssvenska serien.



Harvest Moon 64 har samma uppbyggnad som Game Boy och Super NES-spelet, fast allting har blivit mycket snyggare och mycket större.

PlayStation-äventyret *Tarzan* vänder sig, precis som alla andra Disney-spel, främst till de allra yngsta.

"A quality experience...
varied and excellent gameplay"
91% PLAYSTATION POWER
"A range of guns and
gizmos so big it hurts"
PLAYSTATION PLUS

MISSION: IMPOSSIBLE®

EXPECT THE UNEXPECTED

Good morning, Mr. Phelps.
Prepare to enter the most demanding Mission: Impossible ever. Your mission, should you decide to accept it, will be to guide your team through 5 spectacular missions, encompassing over 20 levels of game-play. As always should you, or any member of your IM Force be caught or killed, the Secretary will disavow any knowledge of your actions.

This information will not self-destruct in five seconds, but you may... Good Luck Jim!

INFOGRAMES

Infogrames
Rostagsgatan 34, 113 55 Stockholm, Sweden
Phone: +46 8 442 98 00, fax: +46 8 442 94 99

GAME BOY COLOR

PC CD ROM

En kamp

Med nya konsoler kommer alltid nya möjligheter och Dreamcast är inget undantag. Hittills har vi bara kunnat ana vad den nya konsolen kan prestera, men nu kommer Namco med ett spel som bevisar vad den går för. Välkommen till en ny era inom beat 'em up-spel.

Av Micke Weichbrodt

Att skapa ett bra beat 'em up är svårt. Att skapa ett beat 'em up där alla karaktärerna använder vapen är ännu svårare. *Toshinden* var ett lysande exempel på hur svårt det kan vara. *Bushido Blade* var ett annat. Båda de spelen hade snygg grafik och mängder av smaskiga vapen, men tyvärr hade de också stora brister i spelbarheten. Men så gjorde Namco ett försök och de lyckades bättre än något annat spelföretag. *Soul Blade* blev en succé.

I arkadhallarna gick *Soul Blade* under namnet *Soul Edge* och tack vare Namcos då nya arkadmaskin System 11 var grafiken i spelet mycket imponerande för sin tid. När Namco sedan konverterade spelet till PlayStation lyckades de så väl att det knappt syntes någon skillnad mellan arkadversionen och PlayStation-versionen.

Men den tekniska utvecklingen har gått långt framåt sedan dess. För att göra den avancerade grafiken i *Soul Calibur* möjlig använde man Namcos senaste arkadhårdvara System 12 och dessutom en specialtrimmad version av denna. Resultatet blev ett arkadspel där karaktärerna rör sig smidigare än i något annat beat 'em up, i detaljerade och vackra miljöer med rika färger och otrolig atmosfär.

Och nu har spelet alltså konverterats till Dreamcast. Ofta kan konvertering från arkadformat till konsol betyda samma sak som försämring, men inte i det här fallet. Namco har för vana att anstränga sig mycket med sina konverteringsarbeten och med *Soul Calibur* har de gått längre än någonsin. Faktum är att kapaciteten hos Segas konsol överträffar den hos System 12 så pass mycket att man har kunnat lägga till en mängd förbättringar i Dreamcast-versionen av *Soul Calibur*.

Från början innehåller *Soul Calibur* tio spelbara karaktärer. Mitsurugi, Taki, Voldo, Ivy och Sophitia var med redan i *Soul Blade*, medan Xianghua, Kilik, Maxi, Nightmare och Astaroth är nya ansikten. Helt nya är de dock inte, eftersom de modellerats efter *Soul Blade*-karaktärerna Hwang Sung Kyung (Xianghua), Seung Mina (Kilik), Li Long (Maxi), Siegfried (Nightmare) och Rock (Astaroth). De som saknar sina gamla favoriter kan glädja sig åt att alla utom Li Long finns med i spelet som dolda karaktärer. Spelbara blir även karaktärerna Lizardman, Edge Master och Yoshimitsu för den som kommer en bit in i spelet. Yoshimitsu är samma demoniska metallmonster som han var i *Tekken 3*, men i *Soul Calibur* kan han använda sitt svärd på ett betydligt elakare sätt än tidigare.

Som sagt har *Soul Calibur* förbättrats avsevärt på Dreamcast och det innebär bland annat att karaktärerna har blivit mer detaljerade. Först och främst har man utökat antalet polygoner i deras kroppar och givit dem högupplösta texturer för att förbättra deras utseenden. Men man har även lagt till detaljer som gör dem mer intressanta. Till exempel har svärdet som Nightmare använder ett öga som nu ständigt ser sig omkring på ett mycket obehagligt sätt. Dessutom kan karaktärernas muskler och hud nu sträckas ut på ett naturligt sätt som inte var möjligt i arkadversionen av spelet. Till och med smådetaljer som rörelser hos fingrar och läppar har lagts till för att göra helhetskänslan total.

Ytterligare detaljrikedom gör vapnen mer realistiska än i arkadversionen. På Dreamcast rör sig bladen på Voldos vapen individuellt, Kiliks bo-stav böjs lätt när den svingas och på de blanka metallvapnens ytor reflekteras omgivningen kring karaktärerna. Grafiken i *Soul Calibur* är faktiskt så detaljerad att karaktärernas andedräkt blir synlig på de banor där luften är kylslagen.

Faktum är att kapaciteten hos Segas konsol överträffar den hos arkadmaskinen System 12 så pass mycket att Namco har kunnat lägga till en mängd förbättringar i Dreamcast-versionen av Soul Calibur.

När Namco konverterade *Tekken 3*, som också skapades för Sonys System 12-hårdvara, till PlayStation blev de tvungna att göra bakgrunderna mindre detaljerade, men med

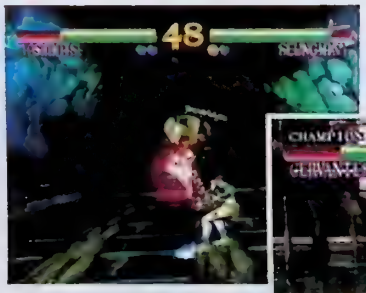
för utvecklingen

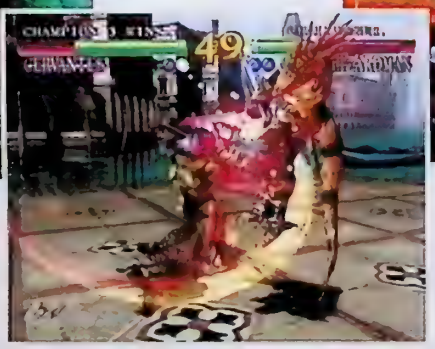
Grafiken i Soul Calibur är faktiskt så detaljerad att karaktärernas anddräkt blir synlig på de banor där luften är kylslagen.

Soul Calibur blev det tvärtom. Bakgrunderna från arkadspelet har renderats om i högupplöst läge och många tredimensionella dekorationer har lagts till. På Yoshimitsus bana äger striderna rum på en flotte som flyter fram på en underjordisk flod och när det hettar till på Voldos hemmaplan får karaktärerna sällskap av råttor som springer runt deras fötter. Allt detta hävdar Namco dessutom att de har lyckats med utan att bildhastigheten någonsin understiger 60 bilder per sekund.

Men det är inte bara rent visuellt som *Soul Calibur* är innehållsrikt. Under konverteringen till Dreamcast lyckades utvecklarna på Namco att förbättra karaktärernas rörelser och lägga till ett antal nya tekniker. Precis som i *Tekken 3* är alla dessa listade i pausmenyn och de uppgår till minst 80 stycken per karaktär. Med ett så pass stort antal tekniker kan man knappast klandra Namco för att flera av knappkombinationerna delas av samtliga karaktärer, men för att spelet inte ska bli för enformigt ger varje knappkombination helt olika effekt beroende på med vilken karaktär den används. Variationen garanteras även av det faktum att alla karaktärerna har helt olika vapen.

Soul Calibur är uppdelat i en mängd olika spelsätt, varav en del bara blir tillgängliga när man har klarat vissa specifika uppgifter i spelet. Det hela är upplagt på ett intrikat sätt som lär hålla även den mest inbitne beat 'em up-fantast intresserad ett bra tag. Bortsett från det vanliga Arcade





Mode för en spelare är *Soul Calibur* uppdelat i Versus, Team Battle, Time Attack, Survival, Extra Survival, Practice, Internet, Mission Battle och Museum. Det kanske mest intressanta inslaget är Mission Battle, som fungerar ungefär som Edge Master-varianten gjorde i *Soul Blade*. I Mission Battle får spelaren genomgå diverse lektioner och prövningar tillsammans och mot Edge Master, samt ge sig i kast med fiender under förutbestämda omständigheter. Dessa kan bestå av allt från att slåss med en förgiftad och därmed försvagad karaktär till att kämpa i motvind. Den som klarar de olika momenten i Mission Battle får poäng, som sedan kan användas för att öppna de över 300 avdelningarna i Museum. Den som öppnar tillräckligt många av dessa avdelningar belönas med nya utmaningar i Mission Battle, och så vidare. Slutligen resulterar detta i nya dräktvarianter för olika karaktärer, nya banor för både en och två spelare, hemliga bilder, uppgifter om de olika karaktärerna och mycket annat.

En av de banbrytande funktionerna hos Dreamcast är konsolens Internet-möjligheter och dessa har Namco passat på att utnyttja i *Soul Calibur*. Eftersom systemet ännu inte är beprövat vet dock ingen hur detta kommer att fungera, men på Namco utlovar man ytterligare godsaker för den som kopplar upp sitt *Soul Calibur* mot Internet. En mindre avancerad men ändå intressant Internet-funktion är att vissa lösenord som dyker upp efter avklarade avsnitt i Mission Battle kan användas på www.namco.co.jp för att öppna hemliga strategiguider som kan användas i spelet.

Att *Soul Calibur* är ett stort steg framåt för beat 'em up-genren och TV-spelen i allmänhet råder det ingen tvekan om och spelet kommer otvivelaktligen att bli ett av de viktigaste inslagen i den nya Sega-konsolens första levnadsår. Exakt hur välgjort, intressant och banbrytande *Soul Calibur* till Dreamcast är kommer vi att avslöja i en kommande recension, men det är ingen hemlighet att våra förväntningar redan är mycket högt ställda. ■

Hornsg. 122, 117 28 Stockholm

COOL GAMES

08-668 50 44

POSTORDER

www.coolgames.org

Köper-byter-säljer — nytt och begagnat.
Vi har även hundratals begagnade spel!

PLAYSTATION

Alien Resurrection	429:-
Ape Escape	399:-
Blaze & Blade	419:-
Bloodlines	399:-
Bomberman Fantasy Racing	439:-
Brunswick Bowling	449:-
Bust a Move 4	429:-
Carmageddon 2	429:-
Castrol Honda Superbike	429:-
Civilization 2	439:-
Colin Mc Rae Rally	239:-
Crash Bandicoot 3	429:-
Croc 2	449:-
Darkstalkers 3	479:-
Divers Dream	479:-
Driver	449:-
Ett Småkryps Liv	399:-
Evil Zone	379:-
F.A. Manager	449:-
F.A. Premier League Star	449:-
Final Fantasy 7	239:-
Final Fantasy 8	469:-
G-Police 2	429:-
Grand Theft Auto 2	Ring!
Grand Theft Auto London	239:-

Gran Turismo	239:-
Gran Turismo 2	449:-
Hard Edge	469:-
Kensei	449:-
Kingsley	449:-
Legacy of Kain 2 Soul R.	449:-
Legend of Legia	389:-
Marvel Super Heroes	479:-
Metal Gear Solid	469:-
Mission Impossible	Ring!
Monaco Grand Prix Racing	399:-
Monkey Hero	399:-
Monster Seed	389:-
NBA Pro 99	499:-
Need for Speed 4	449:-
NHL 2000	449:-
Omega Boost	389:-
Packman 3D	Ring!
Point Blank 2	389:-
Poy Poy 2	429:-
Prince Naseem Boxing	479:-
Quake 2	449:-
R-Type Delta	389:-
Railroad Tycoon	429:-
Rainbow 6	449:-

Rampage World Tour 2	449:-
RC Stunt Copter	449:-
Ridge Racer Type 4	399:-
Shadowman	469:-
Silent Hill	449:-
Smash Court Kournokova	389:-
Spec Ops	449:-
Speed Freaks	399:-
Sports Car GT	399:-
Starwars Ep 1 Phantome Men.	469:-
Street Fighter Alpha 3	499:-
Street Skater	419:-
Suikoden 2	449:-
Syphone Filter	399:-
Tai Fu	429:-
Tekken 3	239:-
Time Crisis	239:-
The Golf Pro	389:-
Toca Touring Car 2	449:-
Tomb Raider 4	449:-
Um Jammer Lammy	389:-
V-Rally 2	449:-
Wipeout 3	399:-
Worms Armageddon	429:-
WWF Attitude	469:-
X-Files	Ring!

NINTENDO 64

All Star Tennis 99	589:-
Beetle Adv. Racing	489:-
Bugs Life	589:-
Carmageddon 2	549:-
Castlevania 3D	569:-
Command & Conquer 3D	589:-
Donkey Kong 64	589:-
Duke Nukem Zero Hour	589:-
F1 World Grand Prix 2	549:-
Flying Dragon	589:-
Gex 2	599:-
Hybrid Heaven	589:-
Jet Force Jemini	549:-
Mario Golf	499:-
Mario Kart	389:-
Mario Party	549:-
Micro Machines 64 Turbo	579:-
Monaco GP 2	589:-
Mystical Ninja 2	589:-

Perfect Dark	589:-
Premier Manager 64	549:-
Quake 2	589:-
Rampage 2 Universal Tour	589:-
Revolt	589:-
Shadowgate 64	589:-
Shadowman	589:-
South Park	589:-
Starwars Racer	589:-
Starwars Rogue Squadron	589:-
Superman	589:-
Toxic Trouble	589:-
V-Rally 2	549:-
WWF Attitude	589:-
Zelda 64	549:-

GAMEBOY COLOR

Asterix & Obelix	369:-
Bomberman	299:-
Bugs Life	369:-
Bust a Move 4	369:-
Conkers Pocket Tales	369:-
Ett Småkryps Liv	369:-
Frogger	349:-
Game & Watch Gallery 2	369:-
Harvest Moon	369:-
Int.Superstar Soccer	399:-
Mario Bros	369:-
Rampage World Tour	359:-
Sylvester & Tweety	369:-
Top Gear + Rumblepack	449:-
Turok 2	369:-
Warioland 2	369:-
Zelda	399:-

PC

Age of Empire 2	399:-
Alien vs Predator	399:-
Alpha Centauri	369:-
Baldurs Gate	349:-
Baldurs Gate Add On 2	209:-
Braveheart	399:-
C&C Tiberian Sun	399:-
Championship Manager 3	369:-
Civ Call to Power	379:-
Close Combat 3	399:-
Commandos Beyond the Call of Duty	299:-
Daikatana	399:-
Descent 3	369:-
Delta Force	379:-
Drakan Order of the Flame	399:-
Drakar & Demoner	369:-
Dungeon Keeper 2	379:-
Fleet Command	399:-
Half Life	349:-

Heavy Gear 2	379:-
Heroes of Might & Magic 3	349:-
Hidden & Dangerous	399:-
Jagged Alliance 2	329:-
Legacy of K. 2 Soul Reaver	399:-
Mayday	399:-
Mid Town Madness	399:-
Might & Magic VII	399:-
Need for Speed 4	369:-
NHL 2000	399:-
Outcast	399:-
Pizza Syndicate	399:-
Resident Evil 2	399:-
Roller Coaster Tycoon	399:-
Star Trek Birth of the Fed.	349:-
Starwars Episode 1 Racer	399:-
Starwars Episode 1 The Phantom Menace	399:-
Starwars X-Wings Alliance	429:-
Tales of the Sword Coast	249:-

Tiberian Sun	399:-
Total Annihilation Kingdoms	399:-
Uefa Manager 2000	399:-
Warzone 2100	399:-
Worms Armageddon	429:-

Vill du sälja dina spel?

- Gå in på hemsidan och titta på inköpspriser eller ring!

Vill du byta dina spel?

- Ring för dagsfärska bytespriser.

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under hösten.

Nintendo 64

Carmageddon	1 okt
Disney's Magical Tetris Challenge	24 sep
Duke Nukem: Zero Hour	7 okt
Hot Wheels Turbo Racing	28 okt
Mario Golf 64	23 sep
NBA Pro '99	okt
NHL Pro '99	okt
The New Tetris	14 okt
Premier Manager 64	9 sep
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	23 sep
Re-Volt	9 sep
Shadowman	9 sep
Tonic Trouble	7 okt
WWF Attitude	23 sep

Game Boy

Antz	9 sep
Asteroids	1 okt
Bomberman Quest	24 sep
Caesars Palace 2	1 okt
Carmageddon	1 okt
Crazy Bikers	sep
Duke Nukem	14 okt
Jeremy McGrath Supercross 2000	sep
Looney Tunes	23 sep
NBA Pro '99	okt
Paperboy	14 okt
Pokémon (Blue)	7 okt
Pokémon (Red)	7 okt
Resident Evil	1 okt
Stranded Kids	okt
Street Fighter Alpha	5 okt
Tarzan	15 okt

Dreamcast

Aerowings	14 okt
Blue Stinger	14 okt
Buggy Heat	22 okt
Dynamite Cop 2	14 okt
House of the Dead 2	29 okt
Hydro Thunder	14 okt
Incoming	14 okt
Millennium Soldier: Expendable	14 okt
Marvel vs Capcom	28 okt
Mortal Kombat Gold	14 okt
Pen Pen	14 okt
Power Stone	14 okt
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	14 okt
Ready 2 Rumble	14 okt
Sega Rally 2	14 okt
Sonic Adventure	14 okt
Speed Devils	14 okt
Supreme Snowboarding	14 okt
Tokyo Highway Challenge	14 okt
Toy Commander	14 okt
Trick Style	14 okt
UEFA Striker	14 okt
Virtua Fighter 3tb	14 okt

PlayStation

40 Winks	27 okt
Baseball Edition 2000	5 okt
Buster and the Beanstalk	27 okt
Capcom Generations	aug
Carmageddon	1 okt
Chocobo Racing	20 okt
Croc 2	19 aug
Destrega	10 okt
Dune 2000	21 okt
Eagle 1 Harrier Attack	1 okt
European PGA Golf	25 sep
FA Premier League	19 aug
FA Premier League Football Manager	30 sep
Final Fantasy VIII	28 okt
Fisherman's Bait	okt
Football Manager	1 okt
Formula 1 '99	20 okt
G-Police 2: Weapons of Justice	1 sep
Gungage	10 sep
Hell Night	sep
Hot Wheels Turbo Racing	30 sep
Kingsley	10 okt
Kurushi Final	20 okt
Legacy of Kain: Soul Reaver	15 aug
Legend of Kartia	24 sep
Lego Racers	13 okt
Lego Rock Raiders	13 okt
Madden NFL 2000	16 sep
Mission: Impossible	15 okt
Metal Gear Solid: Special Missions	15 okt
Mulan Story	15 sep
NHL 2000	30 sep
Nascar 2000	28 okt
No Fear Downhill MTB	5 okt
Point Blank 2	27 aug
Pop & Pop	24 sep
Prince Naseem Boxing	5 okt
Quake II	1 okt
RC Stuntcopter	1 okt
Re-Volt	sep
Shadowman	sep
Sled Storm	16 sep
Space Invaders	1 okt
Speed Freaks	27 aug
Star Wars: The Phantom Menace	1 okt
This is Football	13 okt
Tony Hawk's Skateboarding	1 okt
UEFA Striker	5 okt
UmJammer Lammy	1 okt
WWF Attitude	aug
Wipeout 3	8 sep
X-Files	22 sep
Xena: Warrior Princess	14 okt

Listan uppdaterades 99.09.21. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 25 • intressen: musik • föredrar: RPG & plattform • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Final Fantasy VIII*** – Magin finns fortfarande kvar. ***Sonic Adventure*** – Ett kärt återseende. ***International Track & Field 2*** – För vältränade fingrar. ***Beatmania*** – Det svänger. ***Harvest Moon 64*** – Lev livet på landet.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 24 • intressen: japan, tunga beats & mat • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: okunniga it-skribenter]

BÄST JUST NU: ***Soul Calibur*** – Vanvettigt underhållande. Tack Namco. ***Dino Crisis*** – Shinji Mikami har vidareutvecklat sitt spelkoncept på ett gediget sätt. ***Dynamite Cop 2*** – Röjigaste spelet till Dreamcast just nu. ***Game Boy Camera*** – Semesterbilderna får en helt ny dimension. ***Tokyo Game Show*** – Alltid lika spännande.

JONAS SVENSSON

[ålder: oroväckande • intressen: paraplydrinkar • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: konverteringar av skräpspel]

BÄST JUST NU: ***Soul Calibur*** – Vassast. ***Sled Storm*** – Snöigast. ***Turok 2: Seeds of Evil*** – Blodigast. ***Sonic Adventure*** – Blåast. ***Pokémon*** – Gulast.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 22 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: våldsspel]

BÄST JUST NU: ***Micro Machines 4*** – Massor av nya små banor. ***Crazy Taxi*** – I väntan på *Emergency Call Ambulance*. ***Bash!*** – Beroendeframkallande på VMU. ***Puzzle Bobble Mini*** – FarligTetris-konkurrent. ***Hydro Thunder*** – Snart till Dreamcast!

JOHN CARLING

[ålder: 32 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***Silent Hill*** – I backspegeln det bästa jag någonsin har spelat. ***Tony Hawk's Skateboarding*** – Jag rullar vidare. ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – När jag vill ha bra spelkontroll. ***House of the Dead 2*** – Meningslöst skoj. ***Super Mario Bros*** – Nostalgi så att det räcker.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 23 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***Soul Calibur*** – Framtidens beat 'em up. ***Virtua Fighter 3tb*** – Blir aldrig tråkigt. ***NHL 2000*** – Electronic Arts prickar krysset igen. ***Tony Hawk's Skateboarding*** – Världens högsta airs. ***Donkey Kong II*** – Gör folk så underbart arga.

DANIEL GRIGOROV

[ålder: 22 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld]

BÄST JUST NU: ***Wipeout 3*** – Rätta gunget. ***This is Football*** – Nyskapande. ***Soul Calibur*** – Otroligt snyggt. ***Centre Court Tennis*** – Redan en klassiker. ***Mario Golf*** – Lagom komplicerat.

BETYG

Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

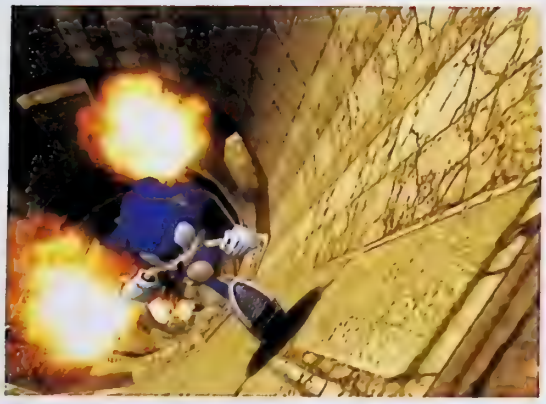
Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

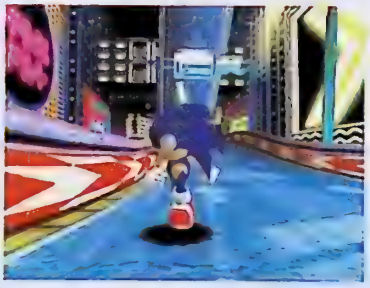
100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har bara ett spel varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning efterlyses!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

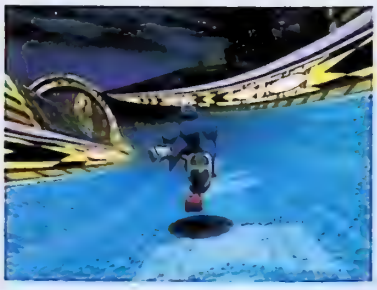
SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Sonic Team
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — 14 oktober
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Sonic Adventure

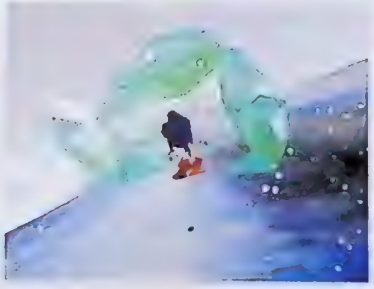
Det har gått två spelgenerationer sedan han sprang om alla andra plattformshjältar och blev en av konsolvärldens största ikoner. Efter flera års frånvaro är Sonic äntligen tillbaka, redo att rusa rakt in i alla Dreamcast-ägares hjärtan.

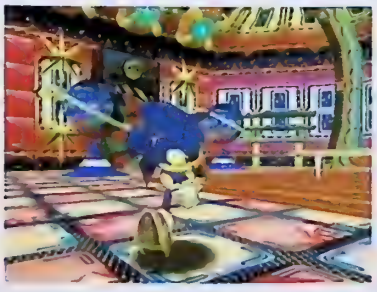






Så snabbt som Sonic rusar längs Speed Highway har ingen annan plattformshjälte någonsin sprungit.





Det Sonic vann på när han debuterade till Mega Drive för drygt åtta år sedan var att han inte var ytterligare en Mario-klon. Yuji Naka och hans Sonic Team hade producerat ett plattformsspel som byggde på fart och med en huvudrollsinnehavare som hade attityd, istället för att som alla andra bara plagiera Nintendos redan framgångsrika koncept. Så det är en lättnad att upptäcka att *Sonic Adventure* inte är ett nytt *Super Mario 64*. Istället för att låta sig inspireras alltför mycket av Shigeru Miyamoto bygger Yuji Naka vidare på det som gjorde hans gamla spel så populära. Visst är även *Sonic Adventure* ett tredimensionellt plattformsäventyr, men medan Mario har blivit mer av en äventyrare på senare år fortsätter Sonic att rusa omkring på plattformsbanor som blir ännu mer svindlande i 3D.

Windy Valley och Speed Highway rusar man i princip bara igenom, men på snöbanan Icecap får man chansen att åka snowboard, i Twinkle Park åker man berg-och-dal-bana och på besöket i Casinopolis förvandlas Sonic till flipperkula.

Dessutom är sättet man utforskar banorna på annorlunda. Sonic har nämligen fått sällskap av ytterligare fem karaktärer, som man också måste klara banorna med. Och eftersom de sex huvudpersonernas spelstilar skiljer sig så markant från varandra blir varje bana en helt unik upplevelse för varje ny karaktär man spelar den med.

Naturligtvis är det Sonic som både inleder och avslutar spelet. Hans gamle ärkefiende Dr Robotnik är tillbaka och den här gången har han med sig monstret Chaos. Denna skapelse är gjord av vatten och blir bara starkare och starkare under spelets gång, ju fler Chaos-stenar Dr Robotnik förser honom med. I äventyrets inledning ser Sonic Chaos på en bakgård, omringad av poliser som har uppenbara problem med att fånga in vattenmonstret. Den gången är det ingen match för Sonic att besegra den relativt primitiva Chaos, men under äventyrets gång genomgår Chaos ett otal förändringar för att slutligen förvandlas till Perfect Chaos – en av spelhistoriens största och farligaste slutbossar.

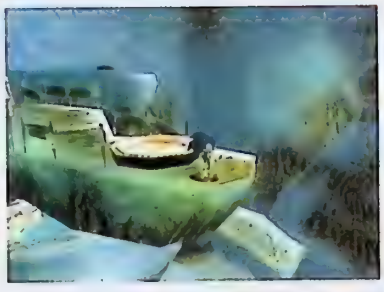
Först när Sonic har klarat de tio huvudbanorna, plus alla sina sidoprojekt, blir de andra fem karaktärerna spelbara.

Tails dök upp första gången i *Sonic 2* och är fortfarande Sonics största fan och vill helst av allt vara exakt som sin idol. Med sina dubbla svansar flyger han omkring på banorna vilket faktiskt är ett krav för att han ska kunna klara dem. Sonic behöver bara ta sig till slutet av varje bana, men Tails måste dessutom hinna till målet innan sin medtävlare, som på de flesta banorna är supersnabba Sonic. Genom att flyga omkring hittar Tails genvägar och via dem kan han faktiskt hinna först i mål.

Knuckles vill egentligen inte ha någonting med Sonic och hans vänner att göra, men när Chaos-stenarna är hotade går han med på att samarbeta med dem. Hans uppgift på varje bana är att hitta tre gömda juveler. Till sin hjälp har han sina händer och handskar som gör att han kan klättra omkring överallt på banorna.

Amy är bara 13 år och inte särskilt stark, men klarar banorna galant genom att lösa olika små pussel. Med sin hammare kan hon lyckligtvis försvara sig mot elaka fiender och vid sin sida har hon en liten föräldralös fågel som hon hittar i början av sitt äventyr.

Big är ett stort, lila kattdjur och en av två karaktärer som Sonic Team har designat enbart för *Sonic Adventure*. Han bor i regn-



Ibland måste även världens snabbaste spelkaraktär stanna upp och fundera hur han ska kunna gå vidare.

skogen och älskar att fiska vilket han också sysselsätter sig med under så gott som hela spelet. Hela Bigs äventyr bygger på att han ska hitta sin grodvän genom att fiska efter honom. Med sitt fiskespö kan han också slå ned alla fiender.

E-102 är namnet på en av alla de robotar som Robotnik har byggt. Men till skillnad från de andra har E-102 fått eget liv och börjat inse hur fel han gör i att lyda sin skapare. Hans livs uppdrag blir att rädda alla djur som Robotnik har gjort robotar av och sedan besegra hela den serie av superrobotar som han själv tillhör. Genom att skjuta med sitt laservapen fritar han djuren och i slutet av varje avklarad bana väntar en av superrobotarna.

Alla karaktärerna kan dessutom uppgraderas under sina respektive äventyrs gång. Med hjälp av superskorna springer exempelvis Sonic ännu snabbare, medan Knuckles grävklor och Bigs bälte underlättar deras uppdrag.

Sonic, Knuckles och Tails tar sig igenom äventyret på helt skilda sätt, vilket gör *Sonic Adventure* ännu mer varierande.

Det är först när alla karaktärerna har klarat sina separata äventyr som Sonic får tillgång till alla de sju Chaos-stenarna och kan samla tillräckligt med kraft för att våga möta Perfect Chaos.

De skilda karaktärerna är inte det enda som gör *Sonic Adventure* till ett oerhört varierande spel. Banorna är också upplagda på många olika sätt. Emerald Coast, Windy Valley och Speed Highway rusar man i princip bara igenom, men på snöbanan Icecap får man chansen att åka snowboard, i Twinkle Park åker man både radiobil och berg-och-dal-bana och på besöket i Casinopolis förvandlas Sonic till flipperkula och beger sig in i två olika flipperspel, varav ett är baserat på Saturn-äventyret *Nights* och alla dess karaktärer.

Det inslag som sticker ut mest i *Sonic Adventure* är dock minispelen som kretsar kring Chao-figurerna. Dessa krabater kläcks ur ägg som man hittar i spelet och kan sedan föras över till en VMU och fostras där, ungefär som en Tamagotchi. I *Sonic Adventure* kan Chao även delta i små tävlingar och kopplar man ihop två VMU-enheter kan två Chao få träffa varandra.

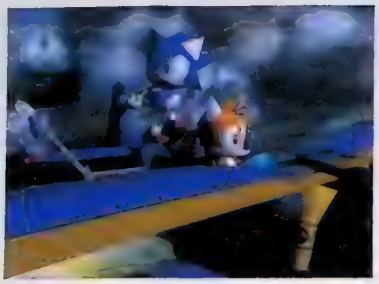
Det inslag som sticker ut mest är minispelen som kretsar kring Chao-figurerna. Dessa krabater kläcks ur ägg som man hittar i spelet och kan sedan föras över till en VMU och fostras där.

Att *Sonic Adventure* är Segas största och mest ambitiösa Dreamcast-projekt hittills råder det inga tvivel om. Men det är inte helt utan brister. Kameran hänger inte alltid med i det höga tempot och även om man själv kan kontrollera den med L och R händer det att den hamnar bakom objekt. Precisionen är det också lite si och så med. De målsökande attackerna är ett välkommet inslag men ibland när man ska samla ringar rusar Sonic bara i cirklar runt dem, helt enkelt på grund av att han är så snabb.

Den långsamma uppdateringen av objekt på skärmen är ett annat problem. Bakgrunder syns tydligt på extremt långt avstånd, men ibland dyker inte ringarna upp förrän man nästan har passerat dem och även om Sonic-spelen alltid har krävt att man har snabb reaktionsförmåga, blir det nästan löjligt på sina ställen.

Kan man ha överseende med några sådana misstag, som ju är praktiskt taget oundvikliga i så här snabba och detaljerade 3D-miljöer, kan man befinna sig länge i Sonic Teams fantasivärld. *Sonic Adventure* är nämligen både snyggt, snabbt, stort och spännande. Och definitivt en värdig uppföljare till några av världens bästa plattformsspel.

TB ▶



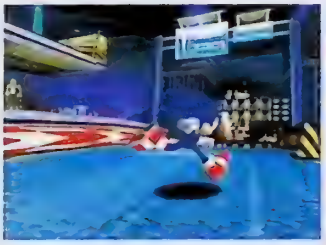
Snowboard-delen av Icecap är ett av äventyrets roligaste minispel.

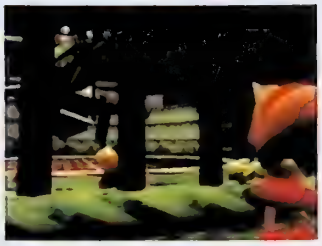
STORT

Att Sonic Team har använt fler personer till att spela bas på soundtracket till *Sonic Adventure* än till att programmera kameran i spelet är lite oroväckande. Ändå är jag imponerad av hur snabbt och detaljerat och samtidigt spelbart *Sonic Adventure* är. Och hur många av sina fantasifulla idéer som Yuji Naka verkligen har lyckats att genomföra. Ingen bana är den andra lik, och med sex olika karaktärer att klara dem med känns det aldrig som att spelet upprepar sig. Det varierande upplägget gör också att *Sonic Adventure* tilltalar alla typer av spelare. Tycker man om flipper stannar man länge i Casinopolis, vill man ta det lugnt spelar man med Big och älskar man att ta hand om virtuella små liv forslar man över oemotståndliga Chao till sin VMU. Själv tycker jag nog fortfarande bäst om att springa riktigt fort med Sonic och väljer därför att rusa längs motorvägar och skyskrapsväggar på Speed Highway-banan.

Sonic Adventure är verkligen stort. Både som plattformsäventyr och som flaggskepp för Dreamcast. Sonics comeback är ett faktum.

Tobias 96



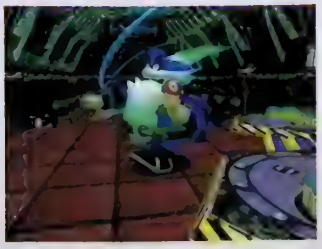


SONIC SPURTAR I MÅL

Jag minns att jag tyckte att det gick väldigt fort första gången jag spelade *Sonic the Hedgehog* på Mega Drive. Dessutom tyckte jag att grafiken var lite tråkig. Det var så döda och industriella miljöer. Åtta år senare går det ännu fortare. Så fort att man knappt hinner se hur fin grafiken har blivit. Sonic rusar över en solig sandstrand under palmer vid glittrande turkosblått vatten, han lilar in i en skog, han springer genom en neonblinkande citykärna, han sprintar nedför en skyskrapa, han flyger iväg med helikopter, han åker fram och tillbaka i tiden. Han spurtar helt enkelt i mål.

Det känns som att det krävdes en Dreamcast för att hela spelidén med *Sonic Adventure* skulle gå att genomföra. Äntligen finns det en maskin som har kapacitet att omvandla den blå igelkottens energi till fullkomlig spelkänsla. *Sonic Adventure* är dessutom verkligen en uppvisning i konsolens grafiska prestanda. Men jag tycker att det är lite synd att man har låtit maskinen ta över själva spelandet stundtals. Det händer att man inte kan styra Sonic alls och då tappar man koncentrationen och känner sig odelaktig. Dock finns det många inslag som väger över det. Ett är de minispel som förlänger titelns livslängd. Ett annat är banornas alla utmaningar och ett tredje är att spelet blir så annorlunda beroende på vilken av de sex karaktärerna man spelar med. Tre faktorer som innebär att *Sonic Adventure* har en lång hållbarhetstid.

Lovisa 93

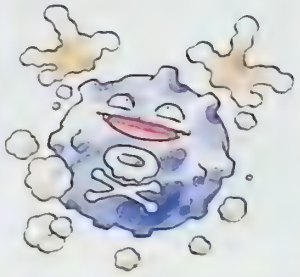


GRAFIK	97	SPELBARHET	92
Otroligt snabbt och detaljerat.		Enorma och väldesignade världar. Men att prioritera hastighet framför precision har sina nackdelar.	
LJUD	82	HÅLLBARHET	96
Det var bättre förr. De klassiska ljudeffekterna är faktiskt bättre än både den nya musiken och karaktärernas röster.		Ett stort äventyr utan många lugna sekunder.	

Originellt, fantasifullt och snabbt.

95

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Game Freaks/Creatures
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 7 oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —



Pokémon

Det japanska Game Boy-fenomenet har äntligen kommit till Sverige. Och *Pokémon* är det perfekta rollspelet för det lilla formatet. När man väl har börjat kan man inte sluta att samla monster.

Det är åtta år sedan idén om *Pokémon* föddes. Två unga japaner vid namn Ishihara och Tajiri funderade på om det skulle vara möjligt att göra ett spel av deras fantasifulla saga som handlar om att man ska samla 150 olika små monster och bli världens bästa monstertränare. Men de hade inte tillräckligt med pengar för att kunna vidareutveckla projektet. Därför vände de sig till Nintendo med sin spelidé. Och på det stora företaget fanns i alla fall en inflytelserik person som trodde på konceptet, Shigeru Miyamoto.

Sedan 1991 har *Pokémon*, som är en förkortning av Pocket Monsters, växt sig större än vad någon hade kunnat ana. I hemlandet har det blivit en succé utan motstycke, i USA älskar alla Game Boy-spelen och Europa har länge bara väntat på att få ta del av det stora lilla rollspelsäventyret. Nu är det äntligen här.

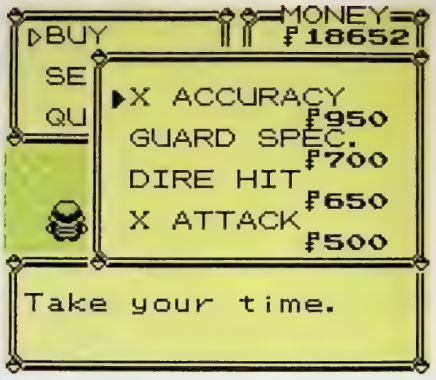
Det första spelet som släpps i Sverige kommer i två versioner, en blå och en röd kassett. Spelupplägget på de båda kassetterna är detsamma, men på varje enhet finns några monster som inte finns på den andra. Totalt finns det alltså 139 små monster på ens kassett. 128 stycken är samma som på den andra kassetten och 11 är unika för den färgen.

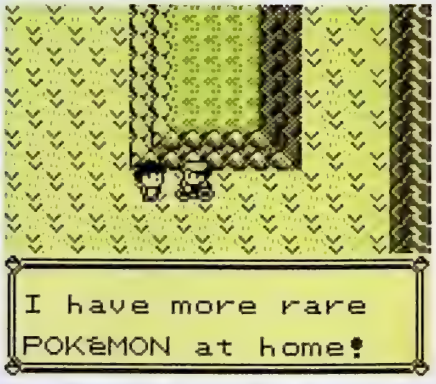
Spelet börjar med att man får en karaktär att spela med. Man får själv döpa karaktären som är en pojke. Till en början har man inga monster alls i sin ägo, så det första man måste göra är att ge sig ut på jakt. Man får hjälp av en annan pojke, som senare visar sig bli ens rival, att hitta till Professor Oak som lär en allt man behöver veta om *Pokémon*. Det är också han som ger en det första monstret.

När man sedan har vinkat adjö till sin mamma, stängt av sin lilla SNES hemma i pojkrummet och samlat kraft så börjar det stora allvaret. Ensam får man på klassiskt rollspelsmanér ge sig ut i den stora vida världen. Men i övrigt så känns inte det här riktigt som ett rollspel, trots att spelupplägget är sådant. Miljöerna är ganska moderna, man går runt i små städer och villaområden, man handlar i affärer och man använder datorer och e-mail för att kommunicera med varandra i spelet.

Till en början har man ju varken pengar eller särskilt många monster, så då kan man bara gå runt och utmana de Pokémon man stöter på. Man hittar dem genom att vika av från gångvägarna och ge sig in i högt gräs eller skogspartier. När man möter ▶

Sedan 1991 har Pokémon växt sig större än vad någon hade kunnat ana. I hemlandet har det blivit en succé utan motstycke, i USA älskar alla Game Boy-spelen och Europa har länge bara väntat på att få ta del av det stora lilla rollspelsäventyret. Nu är det äntligen här.





Vissa Pokémon är väldigt lätta att hitta medan andra är extremt sällsynta. Hittar man ett monster man aldrig har sett förut är det säkrast att försöka fånga in det direkt.

ett monster ändras skärmen och en strid börjar. Man får veta vilken typ av monster det är som man ska utmana och sedan får man välja vad man vill göra för mot-attack. När man är ny som monster-tränare har man inte så många val. Man kan exempelvis inte vara taktisk och byta monster så att man får ett starkare eftersom man bara har ett. Om man misstänker att man inte kommer att klara sig kan man däremot välja att fly istället för att fäkta. Men vill man kämpa så är det bara att gå till attack. I början är det mest chansningar som gäller. Man hoppas att motståndaren ska ta så mycket skada av ens attacker att han svimmar och man själv vinner. Då ökar nämligen ens monsters kraft och ibland stiger man en nivå i graderna. När man har utmanat så pass många Pokémon att man har ett starkt monster själv, kan man utmana andra Pokémon-tränare som dyker upp i skogar och grottor. På gym i några av städerna tränar även åtta Pokémon-ledare och för att klara spelet krävs det att man besegrar dem. Den som vinner över en Pokémon-tränare får inte bara respekt utan också pengar. Och när man har fått ihop ett litet kapital kan man bege sig till affären där man kan handla en karta över staden, mediciner om ens monster blir skadade samt Pokéballs, bollar som man behöver för att kunna fånga in nya monster. Ju fler Pokéballs man har råd med desto bättre, för det är omständligt att hela tiden komma tillbaka och handla nya. Och bollarna går åt snabbt, varje gång man fångar ett monster minskar antalet. Men även om man missar monstret blir man av med bollen. Monster hittar man överallt i spelet. Det är bara att gå runt och leta.

De 15 olika arterna finns på lite olika ställen beroende på vilken sort de är. Men det är bra att leta vid vatten, i bergen och på ängarna. Det är onödigt att samla på sig flera av samma sort. Bäst blir man istället genom att ha så många olika monster som möjligt. Eftersom de alla har olika karaktär, kapacitet och attack i slagsmål så måste man välja rätt när man är med i en tävling. På så sätt blir ens monster starkare och starkare.

Det är lätt att förstå hur man ska bära sig åt för att hela tiden bli en bättre Pokémon-tränare och utmaningen består hela tiden i att samla fler monster och göra dem kraftfullare.

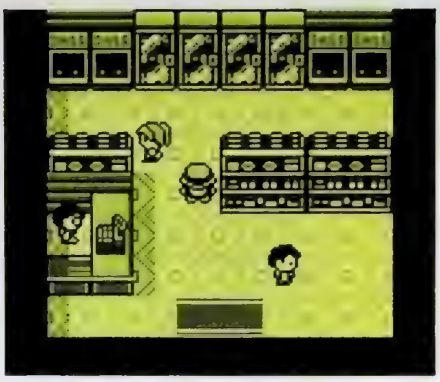
När man har hittat alla 139 monster som finns på ens kassett kan man byta med en kompis som har den andra kassetten. Det gör man genom att koppla ihop sina Game Boys med en linkkabel. På samma sätt kan man även utmana kompisens Pokémon. Under spelets gång får man massor av information. Dels om monstren och deras färdigheter, dels hur man själv kan förbättra sina talanger. Skyltar, datorer och människor man möter på vägen är alla mycket informativa och ger en tips om hur man ska gå vidare.

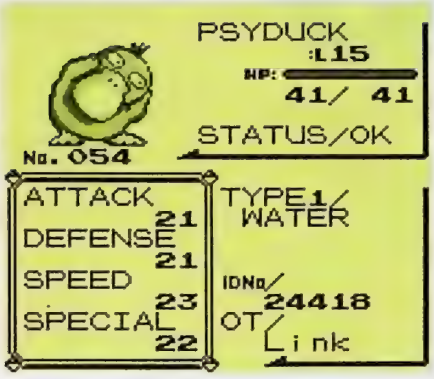
De två första *Pokémon*-kassetterna är svart-vita. Men på Game Boy Color tonar de lite åt rött respektive blått, vilket gör att miljöerna blir levande i alla fall. Grafiken är liten och pyttig men ändå väldigt tydlig. Under match-erna får man också bra överblick över attack-erna och hur mycket skada de gör genom pedagogiska små tabeller. Monstren är gulliga trots att många av dem är farliga och jakten på de ovanligare monstren, som Mewtwo och Zapados, gör att man hela tiden vill spela vidare.

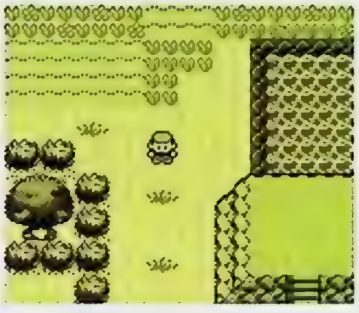
Musiken är tyvärr inget vidare. Den är glad men opersonlig och skapar ingen direkt stämning i spelet.

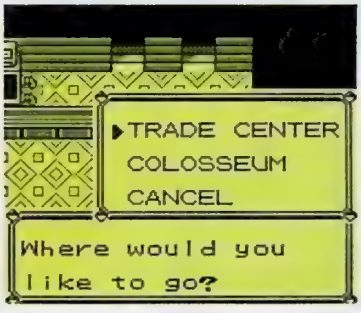
Spelupplägget är det däremot inget fel på. Det är lätt att förstå hur man ska bära sig åt för att hela tiden bli en bättre Pokémon-tränare och utmaningen består hela tiden i att samla fler monster och göra dem kraftfullare. Världen som man utforskar är stor men inte oöverskådlig. Det är lätt att hitta det man vill och alla hus har skyltar där det står om det är ett gym där man kan träna sina monster eller en affär där man kan köpa eller sälja saker.

Det som är lite synd med spelet är att det ibland känns lite enformigt. Man måste hela tiden göra samma sak och att fånga ett monster går nästan alltid till på samma sätt. Dessutom är det tråkigt att man inte kan välja att ha en tjej som tränare. Konstigt att inte Nintendo har tänkt på det eftersom de hoppas på att även tjejer ska vilja spela *Pokémon*. Det är dock en detalj som inte påverkar det originella spelupplägget. För när man väl har börjat att spela ger man inte upp förrän man har fångat alla monster. *LL*

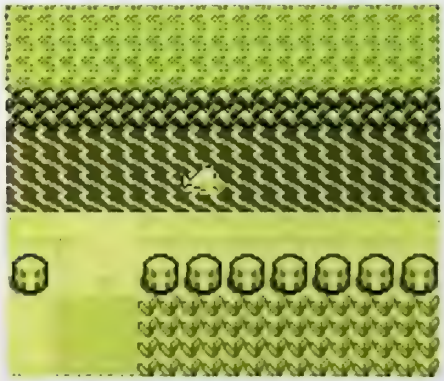








Till Trade Center går man för att byta Pokémon med andra tränare.



EN HELT NY LITEN VÄRLD

Jag hade rätt så höga förväntningar på det här spelet. Och de infriades till stor del. Trots att rollspel inte är min favoritgenre. För när man kommer in i spelet *Pokémon* så öppnar sig en hel liten ny värld för en. Och i den lilla världen blir man kvar tills man motvilligt stänger av spelet.

Spelbarhetsmässigt är *Pokémon* inte alls så svårt som det har ryktats om att det skulle vara. Är man van vid rollspel finner man sig direkt, och har man inte spelat den här typen av äventyr förut så får man hjälp från spelets alla invånare. Det är bara att gå fram till dem, så berättar de vad man ska göra, ger tips eller presenter eller varnar en för någonting.

Upplägget är varierat. Man går runt och pratar med folk, letar efter monster, tävlar mot andra Pokémon-tränare och utmanar andra monster. När man har vunnit över en annan tränare får man pengar och kan handla i affären. Och blir man trött eller skadad får man vila upp sig och sina monster. Det finns alltså alltid någonting att sysselsätta sig med i spelet, vilket gör att det aldrig blir tråkigt. Dessutom blir man hela tiden uppmuntrad att kämpa vidare och att försöka att bli bättre.

Det enda som är lite tråkigt är att spelet inte är i färg. Men det kommer ju fortsättningen att vara. Så till dess är det här det bästa rollspelet till Game Boy.

Lovisa 90

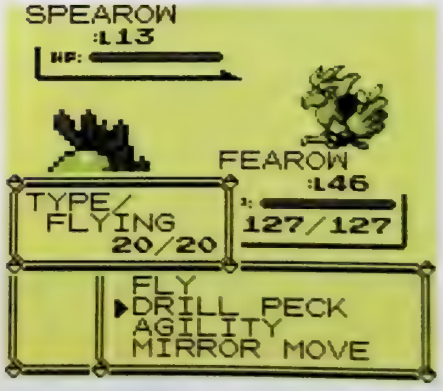
ETT GENIALT KONCEPT

Som rollspel betraktat är *Pokémon* inte bättre än någonting annat. Man går omkring genom städer, skogar och grottor, och letar nya utmaningar, besegrar fiender, köper föremål och möter bossar i en modern fantasivärld som påminner lite om den i Nintendos *Earthbound*-spel. Det som gör *Pokémon* genialt är de 150 monstren. Att man inte bara kan slåss mot dem utan även fånga in dem, samla på dem och byta dem med sina kompisar. Och snart också läsa serier med dem, se dem på TV, spela kort med dem och överföra dem till Nintendo 64-spel.

En av *Pokémons* få nackdelar är att det krävs att man inte är ensam om att spela det. Att bara planlöst jaga monster och sedan göra dem starkare är inte mer spännande än i vilket annat rollspel som helst. Men blir spelet lika populärt i Sverige som i resten av världen behöver man knappast oroa sig för att det inte ska finnas folk att byta både monster och speltips med. Då får *Pokémon* plötsligt den nya dimension som har gjort det till ett av de populäraste TV-spelen någonsin. Och som dessutom gör att det håller ända tills *Gold*- och *Silver*-versionerna kommer. Om inte ännu längre.

Pokémon är det största som har hänt Game Boy sedan *Tetris*.

Tobias 94



GRAFIK 88
Originella monster, men synd att det inte är i färg ännu.

SVÅRIGHETSGRAD 93
Lätt att komma in i och lätt att förstå.

TOTALT
Du måste fånga alla!

LJUD 78
Inte särskilt personligt.

HOLDBARHET 91
Inte så varierat men väldigt många monster att hitta.

92

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1–4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

NHL 2000

Det börjar bli en regel att hockeyspelen från Electronic Arts bara är bra vartannat år. Så eftersom förra årets *NHL*-spel inte var så bra som vi hade väntat oss borde årets spel vara bättre. Och det är det.

Bara under det senaste året har PlayStation-spelen utvecklats mer än någonsin och med *NHL 2000* visar Electronic Arts tydligt att de har hängt med trenden. I många spel, som till exempel *Ape Escape*, har utvecklarna visat att kapaciteten i Sonys konsol går att utnyttja mer än vad någon trodde var möjligt. De har hittat nya metoder för att göra programmeringen smidigare, så att spelen har fått mer jämnvikt mellan grafik och spelkänsla. Just detta är utmärkande även för *NHL 2000*.

Grafiken i *NHL 2000* är snyggare än i något annat hockeyspel från Electronic Arts. Spelaranimeringen känns naturlig, färgerna är smakfullt nyanserade och rinkens dimensioner känns mer realistiska än tidigare. Framför allt jämfört med *NHL '99*, där rinkens dimensioner inte alls stämde överens med spelarnas storlek. Därför ger *NHL 2000* ett övertygande helhetsintryck som med en gång ingjuter rätt stämning i spelet.

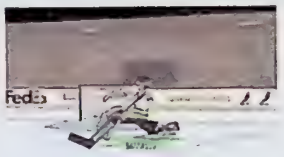
Därmed inte sagt att grafiken i *NHL 2000* är perfekt. Nogräknade kommer antagligen att gnälla över dåligt gestaltade utvisningsbås, en orealistiskt tvådimensionell publik och ofta förekommande ryckningar i spelare som står still på isen. Men utvisningsbåsen och publiken är knappast de viktigaste inslagen i ett hockeyspel och det är inte när spelarna står still som man bryr sig om hur de ser ut. Det är vad som händer på isen och hur spelarna ser ut när de lirar som spelar roll. Och på de punkterna finns det inget hockeyspel som överträffar *NHL 2000*.

En till synes oviktig detalj som man också har lyckats förbättra avsevärt är spelets valmenyer. I *NHL '99* bestod menyerna av grälla kollage som var irriterande att se på och som ofta helt tog död på all funktionalitet. Men i *NHL 2000* behöver man varken ringa ögonläkaren efter några dagars spelande eller ta till migräntabletter bara för att hitta de inställningar man vill. Här är allt klart och tydligt, precis som det ska vara.

Med hjälp av den analoga styrningen kan spelarnas rörelser kontrolleras in i minsta detalj, den gör skridskoåkandet smidigt och gör dessutom att man som spelare får chansen att känna sig riktigt skicklig.

Till innehållet är menyerna också bättre än någonsin. Spelaren har stora möjligheter att skräddarsy matcherna, bland annat genom att kunna ställa in hur hårt spelet ska vara genom att begränsa antalet hårda tacklingar. Den som vill skapa sina egna spelare har också bättre möjligheter nu, tack vare ett större antal inställningsbara egenskaper än i de tidigare *NHL*-spelen. Den enda riktiga skamfläcken i spelmenyerna är det som

NHL-spelen blir bara snyggare och snyggare. Spelarnas välanimerade rörelser gör de flesta situationer möjliga.



kallas Cyber Athlete 2000, en obehagligt bullrig och pinsam reklamfilm med minst lika överdriven karaktär som spelets hemska intro. Men lyckligtvis slipper man se dylika tramsigheter om man inte vill.

Under själva matcherna är det total rock 'n' roll på isen. Spelarnas artificiella intelligens har äntligen gjort dem tillräckligt smarta för att undvika klantiga misstag och det känns äntligen som att spelarna i ens eget lag faktiskt kämpar helhjärtat för rätt sida. De reagerar utmärkt på den taktik man har programmerat dem med och den spelare som man själv kontrollerar är otroligt lättstyrd. Analog styrning fanns redan i *NHL '99*, men först i det här spelet blir den analoga styrspaken ett självklart val framför styrkorset. Med hjälp av den analoga styrningen kan spelarnas rörelser kontrolleras in i minsta detalj, den gör skridskoåkandet smidigt och gör dessutom att man som spelare får chansen att känna sig riktigt skicklig. För att en spelare ska sätta bladen hårt mot isen och göra en helvändning krävs det nämligen att styrspaken dras åt exakt motsatt håll mot vart spelaren är på väg, och minsta spakrörelse resulterar i en exakt reaktion på isen.

En annan detalj som gör styrspaken användbar är den manuella skottstyrning som kan väljas framför den automatiska. Med manuell skottstyrning påkopplad måste man se till att spelaren är vänd precis rätt för att träffa målet vid skott, och det resulterar i ännu ett bra utmaningsmoment som berikar spelbarheten. Knapparnas funktion är också bättre nu än tidigare och ger spelaren bra kontroll över tacklingar, passar, lyft och så vidare.

Med *NHL '98* lyckades Electronic Arts skapa ett suveränt spel för sin tid, året efter gick det inte lika bra. Men i år har de på nytt knåpat ihop ett hockeyspel som ger alla samtida titlar en rejäl smäll på fingrarna. Det som gör *NHL 2000* bättre än *NHL '98* är den suveräna helhetskänslan och framför allt det förträffliga utnyttjandet av den analoga kontrollen. Utvecklingen har gått framåt och Electronic Arts har på nytt visat att de minst sagt hänger med, ännu mer nu än för två år sedan.

MW

BÄST IGEN

Utvecklingen inom TV-spelsproduktionen går framåt med rasande fart. Spel som bara för några år sedan ansågs mästerliga framstår idag som bleka och ointressanta, och hårdast drabbad av alla genrer är kanske sportspelens.

Det finns kanske de som tycker att vi tjatar för mycket om gamla förlegade TV-spel i Super PLAY. Som att allt var bättre förr och så vidare. Men i många fall finns det faktiskt gamla, primitiva spel som överträffar det som erbjuds idag och i *NHL*-seriens fall har det varit de gamla hockeyspelen till Mega Drive som Electronic Arts släppte för åratal sedan. I och med *NHL '98* tyckte jag att de äntligen hade överträffat sina gamla klassiker, men i långa loppet återvände jag ändå till dem efter att ha trött-nat på det spelet.

Men nu har utvecklarna på Electronic Arts lyckats så bra att jag misstänker att de gamla Mega Drive-spelen blir liggande på hyllan för gott. Känslan i *NHL 2000* är så bra att jag aldrig tycker mig behöva skylla några missar på dålig kontroll eller otydlig grafik. Från första nedsläpp blir matcherna till levande och dynamiska utmaningar där varje situation kan lösas på nästan lika många sätt som i verkligheten och stämningen är konstant på topp.

Det enda jag fortfarande tycker att man har slarvat med är straffläggningen. Där känns kontrollen helt enkelt inte tillräckligt detaljerad och kameran hamnar ofta i lägen där jag inte tycker mig ha någon som helst kontroll över situationen.

Tack vare skuggan är det lätt att följa pucken överallt.

Men för övrigt är *NHL 2000* ett helt suveränt spel som verkligen har givit nytt liv åt min hockey-lusta. Jag förlåter på nytt Electronic Arts för tidigare begångna misstag.

Micke 96

DET MESTA ÄR SIG LIKT

Det känns ärligt talat inte som om *NHL*-serien någonsin kommer att förändras. Och uppenbarligen är det inte heller Electronic Arts avsikt. Varje år pratar de om hur de äntligen har hittat tillbaka till känslan som fanns i Mega Drive-spelen. Och varje gång funderar jag på hur deras mål kan vara att återgå till att göra någonting som de gjorde för snart ett helt decennium sedan. Borde inte alla spelproducenter sträva efter att ständigt utvecklas? Det är klart att Electronic Arts framför allt syftar på själva spelbarheten under matcherna när de pratar om likheterna med Mega Drive-klassikerna, och att alla detaljer runt omkring faktiskt har uppgraderats och förbättrats i varje nytt NHL-spel. Men ändå tycker jag att det vore intressant om de någon gång vågade chocka oss lite. Satsa på någonting helt nytt.

Samtidigt erkänner jag att det här är det enda sättet att kritisera *NHL 2000* på. Det är ett oerhört komplett och felfritt spel, och det har utvecklats i år igen, om än marginellt. Så jag kan inte annat än rekommendera det. I alla fall till alla er som älskar ishockey. Och jag vet att ni är många.

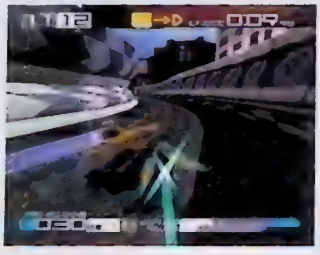
Tobias 90

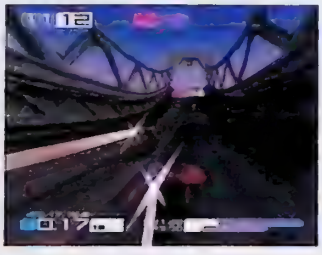
GRAFIK	88	SPELBARHET	95	TOTALT
Inte perfekt men ändå snyggare och smidigare än i något annat hockeyspel.		Den analoga styrningen har äntligen utnyttjats som den ska, vilket gör att *NHL 2000* är en sann fröjd att spela.		Världens bästa hockeyspel har fått ytterligare en upputsning.
LJUD	89	UTMANING	93	**93**
Kommentatorerna sköter sig riktigt hyfsat och stämningen i ishallarna är otrolig.		Det här känns som riktiga hockeymatcher och sådana är det svårt att tröttna på.		

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Psygnosis
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Wipeout 3

När de första två *Wipeout*-spelen släpptes var Psygnosis fortfarande ett litet, kaxigt spelföretag med en tydligt särpräglad stil. Men tiderna har förändrats.





Att spela *Wipeout* har alltid varit något mycket speciellt. Med dess manande elektroniska musik, mjukt böljande metallstrukturer och otroliga fartkänsla blev det första *Wipeout*-spelet hypnotiserande på ett sätt som inget annat TV-spel någonsin har varit. Ännu bättre blev det i *Wipeout 2097*, där Psygnosis slipade originalets känsla till total perfektion.

Nu är *Wipeout 3* här för att hänföra oss på nytt, och på papperet är det utan tvekan imponerande. Farten är högre, valmöjligheterna är fler och dessutom kan man för första gången tävla mot en kompis med delad skärm. Men mer behöver inte alltid betyda bättre.

Suverän grafik och musik har vid sidan av spelkänslan alltid varit det som i första hand gjort *Wipeout*-spelen så bra. Spelfysiken, det osynliga programmeringsskelett som ger fordonen deras rätta känsla, var otroligt välgjord i *Wipeout 2097* och nu har man försökt att göra den ännu bättre. Resultatet är att *Wipeout 3* inte riktigt känns som de gamla spelen. Svävarna är inte lika tunga längre, de påverkas lättare i höjdled och de knuffas lättare ur kurs vid kollisioner än tidigare. Eftersom farterna över lag är högre i *Wipeout 3* än de någonsin har varit kan detta visserligen tyckas nödvändigt för att spelaren ska ha en chans, men om det innebär en förbättring eller inte är en smaksak. Att det för första gången går att använda analog kontroll i *Wipeout 3* har inte mycket inverkan på spelet, men det är ändå bra att möjligheten finns för de som föredrar analog styrning.

Grafiken har också förändrats. På senare tid har många utvecklare hittat nya metoder att utnyttja PlayStations kapacitet till max, vilket oftast har medfört högre hastigheter och bättre ljuseffekter, men samtidigt en viss blekning i färgtonen och texturerna i många nyligen producerade spel. *Wipeout 3* är ett av dessa. Grafiken i spelet är otroligt smidig och enhetlig men ger samtidigt ett mer själlöst intryck än grafiken i *Wipeout 2097*, vilket medför att spelet har tappat en del av de gamla spelens tunga, industriella charm. Ett sätt att beskriva detta är att *Wipeout 3* helt enkelt ser lite mer Nintendo 64 ut än vad *Wipeout 2097* gjorde.

Nu är Wipeout 3 här för att hänföra oss på nytt, och på papperet är det utan tvekan imponerande. Men mer behöver inte alltid betyda bättre.

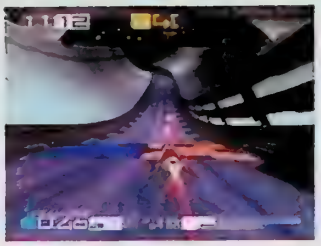
Sin vana trogen har Designers Republic arbetat hårt för att göra menyerna sparsmakade och trendriktiga. Men den här gången har de gått för långt. Det som visas på skärmen när CD-skivan väl har börjat att snurra ser mest ut som en ultramodern website, och när det blir dags att navigera mellan valmöjligheterna märker man att formgivarna tyvärr har glömt bort att tänka på funktionen. Medan onödiga staplar och symboler används i överflöd har man till exempel tagit bort de användbara 3D-modeller som förut snabbt lät spelaren veta vilken bana som var vilken.

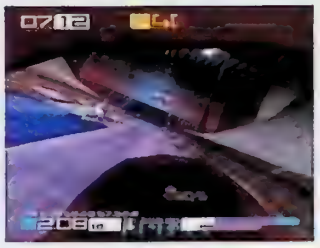
Men det är under själva spelandet som bristen på funktionalitet blir tydligast. Symbolerna som visar vilket av spelets tolv vapen man kan använda är allt annat än tydliga och leder ofta till missförstånd. Det hade varit bättre att behålla de gamla symbolerna och bara lägga till nya symboler för de nya vapnen. I övrigt är de nya vapnen mycket trevliga att använda och ser mycket häftigare ut än tidigare. Tack vare en användbar nyhet kan spelaren dessutom när som helst under ett lopp aktivera en turbo-boost som höjer farten på bekostnad av energi. Den som gasar mycket måste alltså se till att besöka energidepån flitigt för att inte explodera innan målgången.

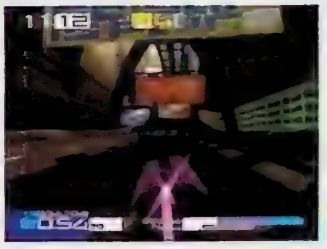
Wipeout 3 innehåller åtta helt nya banor. De varierar rejält i svårighetsgrad, allt från det mycket lätta till det näst intill omöjliga. Delmoment finns det också gott om, hela fem olika inslag finns att välja mellan i huvudmenyn. Roligast är de tre utmaningarna som sammanfattas i Challenge, där spelaren får ge sig i kast med förinställda val av svävare, bana och svårighetsgrad. Den största nyheten är dock att *Wipeout* nu för första gången går att spela med delad skärm, utan att grafiken tar särskilt mycket skada.

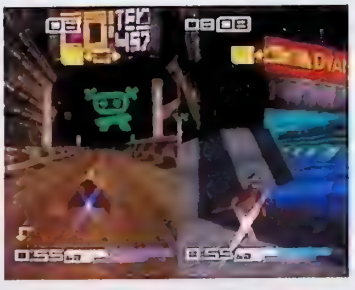
Men trots all variation och fräschör är *Wipeout 3* inte det bästa spelet i serien. Någonstans under utvecklingsarbetet råkade man tappa bort den känsla som gjorde *Wipeout 2097* så bra. Dessutom hade *Wipeout 2097* stöd av ett otroligt bra soundtrack, något som det här spelet tyvärr inte kan skryta med. Musiken har skapats av Underworld, Orbital, MKL, Propellerheads, Chemical Brothers, Paul Van Dyk och framför allt Sasha, men ingen av dem har lyckats att ta fram ett enda spår som ens kommer i närheten av Prodigys *Firestarter*. Det finns helt enkelt inte tillräckligt med ös i *Wipeout 3*, varken i ljud, bild eller känsla.

MW









På en halv skärm blir det svårare att se detaljerna, men möjligheten att spela två personer samtidigt utan att behöva två TV-apparater är ändå ett välkommet inslag i *Wipeout 3*.

BESVIKEN

Wipeout 2097 gav mig rysningar som fortfarande sitter i. Rysningar som jag hoppades skulle förstärkas i *Wipeout 3*. Men det gjorde de inte. Visst märks det tydligt att spelfysiken och grafiken i *Wipeout 3* är otroligt genomarbetade, men samtidigt är det något som inte stämmer. Det är något som gör att *Wipeout 3* inte känns lika tungt, metalliskt och elakt som *Wipeout 2097*.

Därför sliter jag hellre med att ringa runt bland kompisar tills jag har fått ihop två PlayStation-konsoler, två exemplar av *Wipeout 2097*, två TV-apparater och en linkkabel än stoppar in en extra handkontroll och spelar *Wipeout 3* med delad skärm. För den bästa *Wipeout*-känslan får jag fortfarande av *Wipeout 2097*.

Sedan tycker jag att Designers Republic har snöat in lite väl mycket på häftig design och dessutom har musiken i spelet inte alls samma hypnotiska effekt som den i *Wipeout 2097*. Jag hade hoppats på att den ökade farten i *Wipeout 3* skulle ha ackompanjerats av ännu tyngre spelkänsla och ännu tyngre musik, dödsföraktande metallgnissel i överljudshastighet med industriella Einstürzende Neubaten-beats i bakgrunden.

Men istället blev det halvtrist och enformig ambient av Sasha, en sladdrigare känsla och ett i grund och botten mindre intressant spel än föregångarna. *Wipeout 3* är visserligen ett bättre spel än de flesta andra spelutvecklare skulle ha lyckats skapa, men jag är ändå besviken.

Micke 90

ALLTID RÄTT

Originalet bildade en egen genre och uppföljaren fick konkurrenterna att blekna. Det finns bara några andra spelserier som har lyckats med samma sak. Någonsin. Exakt varför *Wipeout* har blivit så omåttligt populärt är inte alldeles lätt att säga. Kanske är det därför att det på ett så träffsäkert sätt återspeglar sin tid. För i grund och botten handlar *Wipeout* bara om två saker; fart och dansmusik.

Det jag gillade bäst med *Wipeout 2097* var att svävarna gick så otroligt snabbt utan att för den sakens skull vara svåra att kontrollera. Miljöerna var jag inte riktigt lika förtjust i. Mest berodde det på att jag tyckte att banorna var aningen för svåra. Men i *Wipeout 3* tycker jag att Sony har lyckats bättre; banorna är inte lika långa och svårighetsgraden stiger inte lika snabbt. Och så tycker jag att färgerna är klarare den här gången. Fast den största behållningen ligger fortfarande i att köra svävarna. Om jag spelar mot någon annan person eller försöker att sänka motståndarna med missiler spelar mindre roll. Så länge farten är tillräckligt hög och musiken fortsätter att spela sitter jag kvar.

Daniel 91

GRAFIK 91

Smidig och smakfull men inte lika inspirerad som tidigare. Man borde ha tänkt lika mycket på funktionen som på formen.

SPELBARHET 89

Mer fart men sämre kontroll gör *Wipeout 3* annorlunda.

LJUD 90

De lättsamma ambient-spåren har inte alls samma tyngd som forna tiders *Wipeout*-ös och förtar därför en del av stämningen.

UTMANING 92

Spelaren har fler utmaningar än någonsin och möjligheten att spela med delad skärm höjer spelets livslängd.

TOTALT

Psygnosis har förändrat, men knappast förbättrat sitt koncept.

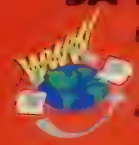
90

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

se nedan

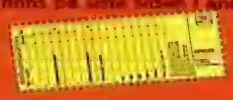
SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER



Besök vår webbsida: www.spelia.se
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser.

...eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp.

...eller använd beställningskupongen som finns på sista sidan i annonsen...



...eller faxa in beställningskupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under ... Nu betalar vi ... mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Ex. du får 225:- i bytes för Syphon Filter 150 ... = 225
Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi ... mer dvs. 150 ... = 180
Överskjutande belopp omvandlas till presentkort mot begagnat.

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Obs! tänk på att om du byter in för mer än du handlar får du självklart ett presentkort mot beg. för resterande belopp.
Varsågod!!!

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken ...
Dra av 25:- per saknad del (ex. bruksanvisning, framsida eller baksida.)
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

KÖPINFORMATION
*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105 -/paket (3-4 spel)
*3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
*1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån)
*Prisema gäller t om nästa nummer av Super Play eller till den 9 November.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel
*Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.
- Skriv namn, adress, postnummer, telefonnummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer clearingnummer och vilken bank du använder
- Anger du inget eller fel -post, -bangironummer skickar vi automatiskt pengarna med postavi á 45:- som dras ifrån ditt belopp.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

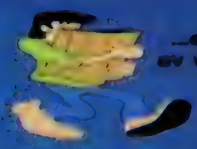
Sveriges största detaljist pa nya & begagnade:

Dreamcast DVD VIDEO Nintendo SUPER NINTENDO GAME BOY COLOR

öppnar Sveriges största butik...

Välkommen till vår nya butik i Vällingby Centrum

Läs mer på: www.spelia.se



...eller kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Söndags öppet

Söndags öppet

Verkstad

KÖPER BYTER SÄLJER

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG

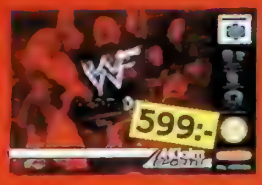
Nyheter:

Duke Nukem Zero Hour

Jet Force Gemini

Mario Golf

Tonic Trouble



WWF Attitude

Yoshi s Story

Nintendo 64 Basenhetspaket:

Begagnad N64: Vi köper 400:- Vi säljer 700:-

	nytt	beg	
1080° Snowboarding	579	400	175
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	509	400	175
Air Boarder 64	249	200	75
All Star Baseball 99	599	500	225
All Star Baseball 2000	599	500	225
All Star Tennis	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	449	400	175
Beetle Adv. Racing	499	400	175
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	299	250	100
Body Harvest	549	450	200
Bomberman 64	499	250	100
Bomberman Hero	499	400	175
Buck Bumble	599	500	225
Bust a Move 2	299	250	100
Bust a Move 3	549	450	200
Carmageddon	599	500	225
Casino Kit	599	500	225
Castlevania 2D	599	500	225
Centre Court Tennis	249	200	75
Charlevoix Twist	649	400	175
Charlys Blast Territory	599	500	225
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/3	399	350	125
Command & Conquer	599	500	225
Cruisin' USA	549	350	150
Cruisin' World	499	450	200
Dark Rift	399	250	100
Diddy Kong Racing	599	350	150
Doom 64	649	250	100
Dual Heroes	249	200	75
Duke Nukem 64	599	300	125
Duke Nukem Zero H.	599	500	225
Extreme G	599	300	125
Extreme G2	549	450	200
FIFA 64	399	150	50
FIFA '98-Road to W.C	599	350	150
FIFA '99	499	400	175
Fighters Destiny	499	250	100
Flying Dragons	599	500	225
Forsaken	399	250	100
F1 World Grand Prix	549	400	175
F1 World Grand Prix 2	549	450	200
F1 Pole Position	599	250	100
F-Zero X	399	300	125
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	449	350	150
GT 64 World Champ.	549	450	200
G.A.S.P	599	500	225
Glover	549	450	200
Hero	499	450	200
Hexen	399	250	100
Holy Magic Century	399	300	125
Iggy s Reckin' Balls	549	450	200
Int. Superstar S. '97	299	250	100
Int. Superstar S. '98	599	500	225

	nytt	beg	
Jet Force Gemini	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Knife Edge	399	300	125
Kobe Bryant NBA	599	350	150
Lamborghini 64	399	300	125
Lode Runner 3D	RING!!		
Lylat Wars (Rumble P.)	499	250	100
Mace : The Dark Age	399	300	125
Madden 64	599	350	150
Madden NFL '99	599	300	125
Mario 64	299	150	50
Mario Golf	549	450	200
Mario Kart 64	449	400	175
Mario Party	599	500	225
Micro Machines Turbo	599	500	225
Milo's Bowling	599	500	225
Mischief Makers	499	250	100
Mission: Impossible	599	300	125
Monaco GP Racing S	599	500	225
Mortal K. Mythologies	399	300	125
Mortal Kombat Trilogy	599	500	225
Mortal Kombat 4	599	500	225
Multi Racing Champ.	599	300	125
Mystical Ninja	549	450	200
Mystical Ninja 2	599	500	225
Nagano W. Olympics	649	250	100
Nascar '99	399	300	125
NBA Courtside-Kobe...	449	400	175
NBA Hangtime	299	200	75
NBA Jam '99	579	350	150
NBA Live '99	399	300	125
NBA Pro	649	350	150
NFL Blitz	549	450	200
NFL Quarterback C.'98	399	300	125
NFL Quarterback C.'99	299	250	100
NHL '99	599	500	225
NHL Breakaway '98	299	200	75
NHL Breakaway '99	599	500	225
Off Road Challenge	599	500	225
Olympic Hockey	599	400	175
Penny Racers	599	500	225
Pilotwings 64	599	250	100
Premier Manager	549	450	200
Quake 64	399	300	125
Quake 2	599	500	225
Rampage World Tour	549	500	225
Rampage World Tour 2	599	500	225
ReVolt	599	500	225
Robotron X	649	350	150
Rush 2-Extreme Race.	599	500	225
San Francisco Rush	649	400	175
S.C.A.R.S	399	300	125
Shadow gate	599	500	225
Shadowman	599	500	225
Snowboard Kids	499	350	150
South Park	599	500	225
Space Stations Silic.	399	300	125

	nytt	beg	
Star Shot	399	300	125
Star Wars	599	250	100
Star Wars Ep 1 Race	599	500	225
Stars Wars Rogue S.	599	450	200
Superman	599	500	225
Survivor Day One	599	500	225
Tazmania Express	599	500	225
Tetrisphere	399	300	125
Tonic Trouble	599	500	225
Top Gear Rally	499	250	100
Top Gear Overdrive	399	300	125
Turok	499	250	100
Turok 2	549	450	200
Twisted Edge Snowb.	599	500	225
Vigilante 8	549	450	200
Virtual Chess 64	599	500	225
Virtual Pool	599	500	225
V-Rally Edition '99	599	450	200
Wialaflet C.C Golf	549	450	200
Wargods	299	200	75
Wayne Gretzky 64	549	150	50
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Wave Race	499	250	100
WCW-NWO Revenge	549	450	200
WCW vs NWO W.T.	499	400	175
WWF Warzone	549	450	200
WWF Attitude	599	500	225
Wetrix	599	400	175
Wipeout 64	399	300	125
World Cup 98	549	450	200
Yoshi's Story	599	500	225
Zelda 64	649	300	125

Tillbehör

AC Adapter	399	300	100
Antennkabel	199	150	50
Antennkabel, original	249	200	50
AV-kabel	149	100	20
Förlängningskabel,2m	99	50	20
Handkontroll,InterAct,R.	399	300	100
Handkontroll, original	299	200	50
Handkontroll, färgad	349	250	50
Handkontroll, turbo	249	150	50
Handk., turbo+färgad	299	200	50
Handkontroll, Ultra R.	399	300	100
Memory Expansion P.	349	250	100
Minneskort, orginal	199	150	50
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler,TopDrive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	50
Rumble Pack, orginal	199	150	50
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabe	199	150	50

Nya spel till specialpris:

Air Boarder 64

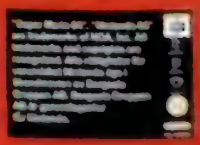
Centre Court Tennis

Dual Heroes

Begagnade spel:

Forsaken

Mystical Ninja



måndag-fredag 11.00-18.00
lördag 11.00-15.00
Postorder 08/150 600
Orderfax dygnet runt 08/150 700

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

Begagnade spel:

Besök: www.spelia.se

	Nytt	Beg	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	200	75
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	250	100
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	200	75
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	399	250	100
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	300	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	300	125
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Capcom Generations	RING		
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	449	400	175
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	249	200	75
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng.	479	400	175
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	349	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Critcom	299	150	50
Croc	249	150	50
Crow - City of Angels	449	200	75
Croc 2	449	400	175
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	479	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	150	50
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	80	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	150	50
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Egypt 1156 BC	379	300	125
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
FA Premier Stars	429	350	150
FA Soccer Manager	RING		
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	350	150
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	299	250	100
Formula 1 '99	449		
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast In the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
G-Police 2	429	350	150
Grand Theft Auto	249	200	75
G T A Value Pack	429		
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	150	50
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc s Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	400	175
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet i Förb	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Legend of Kartia	479	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	150	50
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Madden NFL 2000	449	400	175
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	249	200	75
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	—	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	200	75
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Mulan	299	250	100

Formula 1 '99 449

Final Fantasy 8 499

Kingsley 429

Kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Mån-Fre 11^{00}-18^{00}
Lördag 11^{00}-15^{00}
Söndag stängt

Söndags öppet
Storforsplan 42
Farsta Centrum
Mån-Fre 10^{00}-19^{00}
Lördag 10^{00}-16^{00}

Söndags öppet

Verkstad:

KÖPER BYTER SÄLJER

PC · DVD VIDEO · PlayStation · Dreamcast

Platinumspel:

Collin Mc R Rally

Crash Bandicoot 2

Doom

Final Fantasy 7

Grand Theft Auto

Gran Turismo

Time Crisis + Pistol

Mortal Kombat Tri

Red Alert C&C

Resident Evil 2

Tekken 3

Tomb Raider 3

Worms

BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper: 500:-
Vi Säljer: 900:-

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

TILLBEHÖR

	nytt	beg	köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arcad Joystick (Ascii)	599	450	150
Arcad Joystick (Nemco)	699	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, orginal	249	200	75
AC-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Fodral	20	20	5
Game Booster	449	350	150
Handkontroll	149	100	50
Handkontroll, D. Shock	349	250	100
Handkontroll, orginal	199	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll (Ascii)	399	200	50
Handkontroll, NegCon	499	300	100
Handk förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, orginal	249	200	50
Minneskort, 15 block	149	100	50
Minneskort, orginal	199	150	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, orginal	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	200	50
PAL Booster, 2-konvert.	349	250	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-con 45	399	300	100
Pistol (Konami)	349	250	100
Pistol, Pred.Justifier	399	300	100
Pistol, Real Arcade Gun	599	450	150
Pistol [illegible]	[illegible]	[illegible]	150
Ratt, [illegible]	[illegible]	[illegible]	350
Ratt [illegible] C [illegible]	[illegible]	[illegible]	200
Ratt [illegible]	[illegible]	[illegible]	250
Ratt [illegible] Top Drive	[illegible]	[illegible]	300
RGB-scart kabel	199	[illegible]	50
RGB-scart kabel, orgl	[illegible]	[illegible]	50
Scart[illegible]	[illegible]	[illegible]	5
The G[illegible]	649	[illegible]	150
Väska hård	249	[illegible]	50
Väska mjuk	[illegible]	100	50
X-plorer	349	250	100

Spel

	Nytt	Beg	Vi köper
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Blitz	429	350	150
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	150	50
NHL '99	449	200	75
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
Omega Boost	399	350	150
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100

	Nytt	Beg	Vi köper
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	199	100	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Player Manager '98-'99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Point Blank 2	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	50	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poyl Poyl	499	300	125
Poyl Poyl 2	429	350	150
Premier Manager '98	399	250	100
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449		
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	300	125
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rampage World Tour 2	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75

	Nytt	Beg	Vi köper
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
RC Stuntcopter	449		
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert · C&C 2	249	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	249	200	75
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Re-Volt	449	400	175
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	175
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	399	300	100
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50

	Nytt	Beg	Vi köper
Sledstorm	429	350	150
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedfreaks	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	150	50
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	200	75
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175

	Nytt	Beg	Vi köper
Tarzan	429		
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150

	Nytt	Beg.	Vi köper
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100

	Nytt	Beg.	Vi köper
This Is Football	429		
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	150	50
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	300	125
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175

	Nytt	Beg	Vi köper
Um Jammer Lammy	RING		
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	250	100
Viper	449	300	125
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	250	100
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
Wipeout 3	399	350	150
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	299	200	75
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF Attitude	479	400	175
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Files	399		
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

	måndag-fredag	lördag	
Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

SPELIA

För kunder som besöker vår butik, kostar det 50:- till 150:- (beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

v.g se köpinfo rutan för garanti & leveransvillkor

Jättesuccén från Japan är här!

Gameboy Color

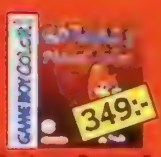
Pokemon Red

Pokemon Blue

Antz

Asterix & Obelix

Bug's Life



Conker's Pocket T

F1 World GP

Harvest Moon

Looney Tunes

Quest for Cam

River King

R Type DX

Shadow Gate

Super Mario DX

Top Gear Rally

Warioland 2

WWF Atitude

Zelda DX

-paket

Köp en Beg. Sega Mega drive och du får 5 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment

SUPER NINTENDO -paket

Köp en Beg. Super Nintendo och du får 3 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment

-paket

Köp en Beg. Nintendo 64 och du får 1 st. hemligt Beg. spel

Playstationpaket

Ny maskin inkl. handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti (vid köp av 2 valfria nya eller beg. spel)

Ny maskin inkl. handkontroll & ett av följande spel: Abe's Exodus, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy 7, Gran Turismo Pro Pinball Big Race eller Resident Evil 2 kablar demo cd & 1 års garanti

Ny maskin inkl. handkontroll, 5 st. hemliga begagnade spel, demo cd & 1 års garanti (Ord pris XXXX:-)

Besök: www.spelia.se

Nu ger vi 50% mer för dina spel

(ju fästa spelsamt)

Dreamcast

men...

2495:-
Förbokningspris

Förhandsboka ditt exemplar ur nästa sändning redan idag!!! Ring eller besök: www.spelia.se för vidare information...

Tillbehör:

Race Controller

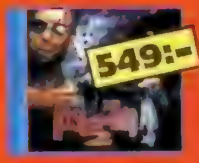
Keyboard

ArcadeStick

Pistol

Spel:

Get Bass Fishing

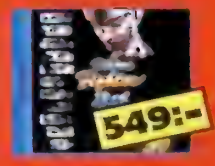


House of the Dead

Sega Rally

Sonic Adventure

Toy Commander



Virtua Fighter 3tb

Vi köper, byter & säljer spel till alla system:

Dreamcast | GAME BOY COLOR | SUPER NINTENDO | N64 | PlayStation | DVD VIDEO

KÖP 3 VALFRIA SPEL, OCH DU FÅR EN AV DESSA PRODUKTER GRATIS!

PSX
CD-Case
(99:-)

PSX
Alien Triology
(249:-)

PSX
Circuit Breakers
(199:-)

N64
Game Secrets (bok)
(199:-)

PC
Die by the Sword
(99:-)

PC
Shattered Steel
(99:-)

KÖPINFORMATION

*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms.
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
*3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
*1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 9 November 1999.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
*Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

S P 10-99

	Spel / Produkt	System	Pris
1			
2			
3			
Gratisprodukt 1 här du beställt 3 spel			0:-
4			
5			
6			
Gratisprodukt 2 här du beställt 6 spel			0:-
Reserv spel / produkt			

Namn

Telefon

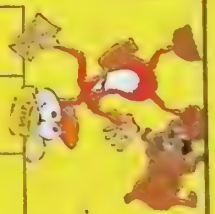
Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och fästa kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspostnaten på kuvertet eller klipp ut den och klistra på beställer SPELIA portot.
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel: 08 - 550 700



Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Boss Game
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — November
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

World Driver Championship

Nintendo 64-ägarna är svältfödda på realistiska bilspel. Men nu kommer *World Driver Championship* som innehåller både snygga bilar och varierade banor. Dessvärre lider spelet av irriterande grafikproblem.

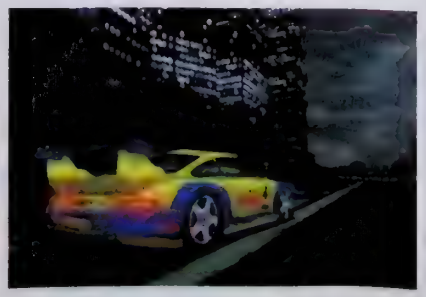
Någon har påstått att det här är det 28:e bilracingspelet som släpps till Nintendo 64. Oavsett om det stämmer eller inte kan man ju tyvärr inte påstå att konkurrensen är direkt mördande. I alla fall inte i det mer realistiska facket. Midway och Boss Games satsar hur som helst på arkadracing med lite rallycrossinslag.

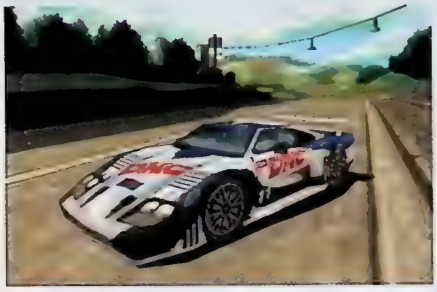
I brist på licenserade bilmärken har man valt att fokusera på föraren och själva huvudtävlingen utgår ifrån att man väljer ett av de två tillgängliga, det vill säga sämre stallen, plockar ut en nybörjarbil och startar sin karriär som racerförare. Man börjar bokstavligt talat från botten och det gäller som vanlig här i livet att kämpa sig fram till en bättre position. Spelet innehåller som sagt inga licenserade bilar eller förare men med lite god vilja anar man de äkta förebilderna bakom fantasimodeller som till exempel Rage 512 (Porsche 911) eller Stallion SRC (Ford Mustang). Totalt deltar 15 olika stall med sammanlagt ett trettiotal olika bilmodeller i tävlingarna. Alla med olika egenskaper, ljud och prestanda. Framgång föder framgång och efterhand som man kämpar sig fram genom turneringarna kan man bli erbjuden jobb i mer framgångsrika stall och få tillgång till allt häftigare bilmodeller. Och målet är ju givetvis att lägga vantarna på monsterkärran Excalibur Mystic. Vägen dit är dock lång och sträcker sig över tjugo olika tävlingar eller tävlingsformer förlagda till tio olika platser. Miljöerna är vitt skilda. Från Hawaiis sol till snöiga berg och leråkrar i Nya Zeeland via Australiens öknar, Las Vegas, Autobahn och romerska ruiner. Själva mästerskapet är inte bara en linjär tävling där man går vidare till nya lopp utan en mer *Gran Turismo*-liknande tillställning med olika typer av tävlingar som det går att återvända till om man skulle behöva samla fler poäng till uppgraderingar.

Miljöerna är vitt skilda. Från Hawaiis sol till snöiga berg och leråkrar i Nya Zeeland via Australiens öknar, Las Vegas, Autobahn och romerska ruiner.

Tyngdpunkten ligger som sagt på arkad men det betyder inte att det är alltför lättkört och förlåtande. De första bilarna är tunga, långsamma och trögstyrda. Man får helt enkelt ingenting gratis i form av högre topphastighet eller bättre väghållning som nybörjare. Vare sig man vill eller inte tvingas man att nöta in exakt fingertoppskänsla för bromsknappen och kurvtekniken är helt avgörande. En avåkning eller sladd kan innebära tvärstopp och sen är man hopplöst efter. De snabbare bilarna längre fram i spelet är dock betydligt trevligare bekantskaper om än inte heller direkt lättkörda. Förutom mästerskapet finns det möjlighet att träna, köra enstaka lopp med eller utan spökbil och sist men inte minst viktigt, det går att vara två och köra med delad skärm. Dessutom med eller utan datormotståndare.

Rent grafiskt är *World Driver Championship* en något kluven upplevelse. Väljer man Hi-Res Mode handlar det om läckra bilar, detaljerade banor och hyfsad bildhastighet. Men brevlådeformat med tomma ytor i över- och nederkant. Vill man utnyttja hela bildskärmen är det lågupplöst som gäller





Samtliga bilmodeller är rena fantasiprodukterna men viss går det att ana att inspirationkällorna har varit allt från Toyota till Porsche.

Både bilar och banor är välkonstruerade och läckert designade.

och då är grafiken plötsligt inte så läcker längre och de fräcka ljuseffekterna med blänk och speglingar kommer inte alls till sin rätt. Vilket är synd. Och musiken ska vi helst inte tala om.

JS

BRA MEN...

Att det ska vara så förbaskat svårt att göra ett riktigt, riktigt bra bilspel till Nintendo 64! Man hoppas ju varje gång man får chansen att testa ett nytt spel. Det är väl inget större fel på *World Driver Championship* men det kommer inte i närheten av topptitlarna till PlayStation. Visst är bilarna snygga och banorna välgjorda men vad hjälper det när man bara utnyttjar drygt halva skärmen? Varför Boss Games inte utnyttjar minnesexpansionen är en gåta. I högupplöst tillstånd hackar bildhastigheten också betänkligt. Väljer man å andra sidan att köra med låg bildupplösning går det snabbare men är verkligen ingen fest. Spelupplägget är spelets starka sida. De olika tävlingsformerna gör utmaningen mer intressant och ger även ett inslag av taktik åt de val som måste göras under turneringens gång. Datorförarna är också tillräckligt varierade och smarta för att bjuda på hyfsat motstånd och kontrollen är acceptabel även om det är ljusår till *Sega Rally* eller *Gran Turismo*. Jag kan som sagt inte komma på några riktigt stora brister med *World Driver Championship*, men det får mig heller inte att jubla på någon punkt. Jag vet inte vad Boss Games har velat förmedla för känsla men mina tävlingsinstinkter lyckas de i alla fall inte väcka. Det är ett habilt, godkänt, välgjort men ganska utslätat och intetsägande spel, helt enkelt.

Jonas 75

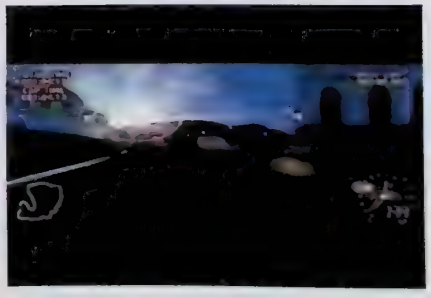
INTE TILLRÄCKLIGT

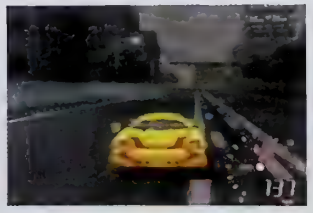
Sedan den tredimensionella grafikens födsel har beat 'em up och bilspel varit två av de populäraste spelgenrerna i hela världen. Ändå har ingen tredjepartstillverkare ännu lyckats producera ett enda riktigt bra Nintendo 64-spel i någon av genrerna. Nintendo har själva presterat *Mario Kart 64* och *Super Smash Bros*, men även om de är väldigt underhållande har de egentligen inte mycket att göra med *Gran Turismo* och *Tekken*.

Nu är nästa generations konsoler på väg och vi lär inte få se särskilt många fler försök. Så jag satte mitt sista hopp till *World Driver Championship*. Och visst är det ett litet steg åt rätt håll. Jag vill till och med påstå att det är det klart bästa realistiska bilspelet som någonsin har släppts till Nintendo 64. Ändå kommer det inte ens i närheten av varken *Gran Turismo* eller *Ridge Racer*.

Tobias 79

Väljer man högupplöst bild får man tyvärr brevlådeformatet på köpet.





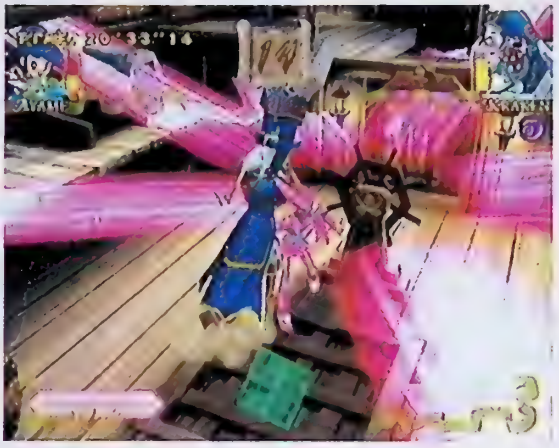
KANTIN	85	SPELBARHET	82	I STALT
Läckra bilar, detaljerade banor och hyfsad bildhastighet.		Det finns faktiskt en del bilkänsla här.		Ett välgjort men själlöst bilspel.

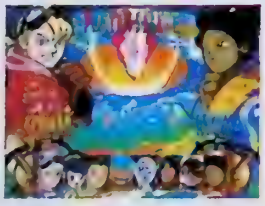
LJUD	70	UTMANING	81
Trist och tröttsam rockmusik men godkända effektljud.		Många banor, bilar och spelformer och så kan man ju vara två.	

82

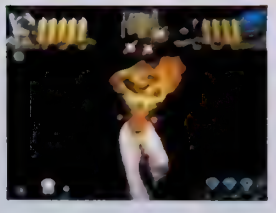
SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Capcom
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — 14 oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Power Stone



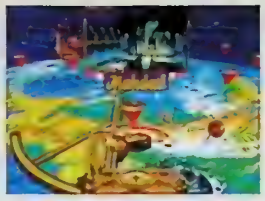


Det är svårt att bedöma spel till nya konsoler eftersom man ofta bländas av den kraftfulla prestandan. *Power Stone* är imponerande vid en första anblick men håller även vid en närmare granskning. Spelet är nämligen både innehållsrikt, varierat och överraskande.



Capcom var en av de första tredjeparts-tillverkarna som blev klara med en Dreamcast-titel. Visserligen handlar det om en arkadkonvertering men *Power Stone* är i alla fall ett av de mest originella beat 'em up-spel som har släppts på senare tid. Oavsett format. Den som väntat sig något i *Street Fighter*-stil lär dock bli besviken. *Power Stone* har närmast hämtat inspiration från *X-Men*-spelens tungt beväpnade superhjältar som i självmordstempo pucklar på varandra med alla tänkbara och otänkbara vapen och specialattacker. I konverteringen till konsolversion har man fått med precis alla detaljer från arkadspelet och dessutom lagt till lite nya funktioner.

Spelidén är enkel och utgår från den vanliga turneringsmodellen med ett antal hjältar och bossar. Med sedvanliga olikheter när det gäller svaga och starka sidor. Muskelmän och lättklädda damer och givetvis ett par mer ordinära hjältetyper står på menyn. Och så den obligatoriska pajasen som den här gången har fått skepnaden av en knivkastande mumie. Banorna är varierade med allt ifrån stadsgator till trånga lagerrum. Gemensamt för dem alla är dock att de är fulla av interaktiva föremål som kan användas som tillhyggen eller skydd och dessutom kan man på de flesta arenorna även röra sig på olika våningsplan. Dessutom dräller det överallt av olika mer eller mindre kraftfulla vapen och andra tillhyggen. Och på vissa banor innehåller även själva miljöerna interaktiva element som till exempel gigantiska fläktar och kvarnhjul som den oförsiktige kan göra sig rejält illa på. För att dessa avancerade 3D-miljöer inte ska bli totalt ospelbara har Capcom valt att låta en stor del av attackbiten vara datorstyrd. Som spelare gäller det främst att koncentrera sig på placeringen i



rummet och se till att rikta kanonen eller eldkastaren eller vad man nu plockat på sig, i ungefär rätt riktning. Och att hålla sig ur vägen för motståndarens attacker. Lyckas man dessutom att samla på sig tre olikfärgade kristaller får man tillgång till en mycket kraftfull och spektakulär specialattack.

Utöver det ordinarie spelinnehållet finns det även en ny typ av bonusspel som vi säkert kommer att få se mer av i framtiden. Genom att erövra vissa av de totalt 15 maktstenarna som finns dolda i spelet får man nämligen tillgång till olika minispel som kan tankas över på VMU-enheten och spelas separat. Och via framgångar i VMU-spelen kan man dessutom få tillgång till ytterligare hemligheter i huvudspelet. VMU-spelen är visserligen ganska simpla och går ut på saker som att samla mynt, skjuta prick eller helt enkelt vanlig vadslagning men de tillför i alla fall en ny dimension. Plockar man tillräckligt många mynt kan man till exempel få fram ett artwork-galleri och en soundtrack-meny.

Givetvis innehåller *Power Stone* tonvis av Kinderägg i form av dolda karaktärer, banor, vapen och spelformer som blir tillgängliga vartefter man plockar på sig flera av maktstenarna. Ett av de mer udda inslagen är till exempel ett Versus Mode där två spelare kan mötas i förstapersonsperspektiv. Givetvis i princip ospelbart men ändå kul. Man kan också förvandla spelets tre bossar till spelbara karaktärer och hitta mängder med artwork, lyssna på soundtracket och annat godis. Kopplingen till bonusspel och extra inslag via VMU-enheten ger hela spelet lite extra krydda. Och låter oss dessutom få en försmak av alla de nya möjligheter som öppnas med hjälp av VMS och Internetuppkoppling. Det här är bara början. *JS*

FANTASTISKA EFFEKTER

Som vanligt är det svårt att bedöma de första spelen till en ny maskin enbart utifrån spelets egna kvaliteter. Med ny och mera kraftfull hårdvara följer naturligtvis nya möjligheter att blända med lysande grafik och fantastiska effekter. Och det räcker ju för att imponera och roa, till en början. Men *Power Stone* innehåller också en hel del originella inslag och nytänkande även när det gäller själva spelinnehållet. 3D-miljöernas möjligheter utnyttjas maximalt och mängden interaktiva föremål är imponerande. Det är kul att slå fula sjörövare och lättklädda haremsdamer i skallen med allt från stolar till gigantiska eldklot. Att sedan kontroll och precision kanske inte är de element man har lagt ned mest energi på går att överse med. Det får man liksom på köpet i den här typen av beat 'em up.

Power Stone kommer aldrig att bli en klassiker i stil med *Street Fighter*-serien men det står stadigt på egna ben och är tillräckligt underhållande för att det ska hamna på listan över spel som alla Dreamcast-ägare med figthing-intresse bör skaffa. Om inte på första shoppingrundan så i alla fall på den andra.

Jonas 85

KUL EXPERIMENT

Är det något företag som skulle kunna hota Sega och deras mästerverk *Virtua Fighter 3tb* så är det Capcom. Fast *Power Stone* kan knappast vara menat som något seriöst hot mot AM2:s beat 'em up, utan känns snarare som ett kul experiment med interaktiva 3D-miljöer. Men även om det är mest på skoj så lyckas Capcom leverera spelkänsla på nästan lika hög nivå som alltid. Matcherna flyter otroligt smidigt trots att karaktärerna förvandlar sig till gigantiska monster samtidigt som föremål flyger fram och tillbaka och saker exploderar till höger och vänster. Bara en sådan sak som att man lyckas behålla kontrollen över sin karaktär hela tiden tyder på att Capcom både har tänkt igenom konceptet ordentligt och programmerat skickligt. Fast hade det ändå inte varit bättre att prioritera Dreamcast-versionen av *Street Fighter III*?

Tobias 84

Gemensamt för alla banorna är att de är fulla av interaktiva föremål som kan användas som tillhyggen eller skydd och dessutom kan man på de flesta arenorna även röra sig på olika våningsplan.

Ett par av de viktigaste inslagen är den nästan totala rörelsefriheten på banorna och mängden av interaktiva föremål.

GRAFIK	SPELBARHET	TILTAST
87	88	
Imponerande. Som alla Dreamcast-titlar så här i början.	Utmärkt kontroll trots avancerad 3D.	Hysteriskt men njutbart.

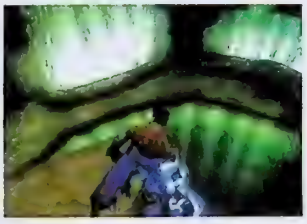
LJUD	UTMANING
85	83
Stämningsbyggande ljud och oljud i skön blandning.	Lever ett långt och intensivt liv.

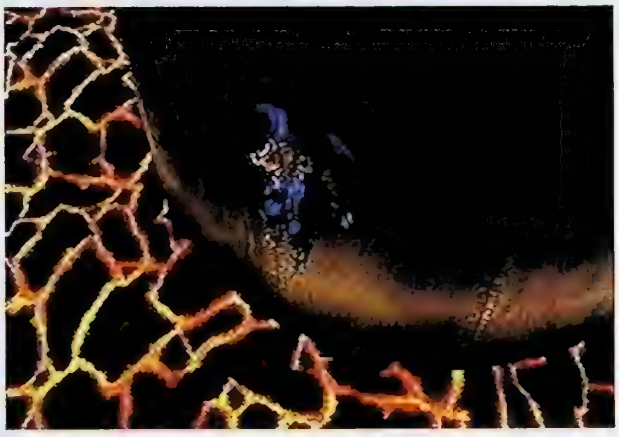
85

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Crystal Dynamics
DISTRIBUTION — Wendros
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

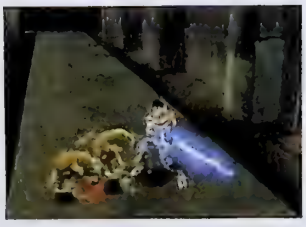
Legacy of Kain: Soul Reaver

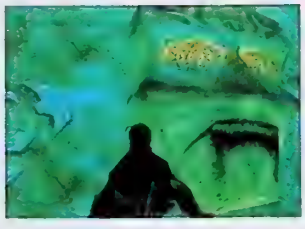
Om man verkligen gillar vampyrer är *Legacy of Kain: Soul Reaver* givet. Men bristen på story och den dåliga musiken gör att spelet förlorar mycket av sin läskiga känsla.





Världarna som Raziel lever är vackra men inte särskilt trevliga.





För länge, länge sedan tog en klan vampyrer, ledda av den onde Kain, över jorden och lämnade kvar endast en liten skara förslavade människor. Detta dels för att det var kul att tampas mot de stackars människorna, som trodde att de någonsin skulle ha en chans att utrota vampyrerna och återta styret över planeten, men också för att människorna givetvis även framöver var till för att förse vampyrerna med blod, vilket alla sanna vampyrer behöver för att kunna leva vidare. För inte fullt lika länge sedan kom spelet *Blood Omen: Legacy of Kain*, som handlar om just den återberättade historien. Nu är det dags för uppföljaren, *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

Det har gått lång tid mellan handlingen i det första spelet och dess uppföljare, ett helt millennium faktiskt. Under alla dessa år har de hårdföra vampyrerna blivit ännu tuffare och plågat livet ur ännu fler människor. Vidare har vampyrerna muterats en hel del, i tågordningen Kain förändras först, därefter klanledarna och sist fotfolket. Dock skedde ett misstag. Klanledaren Raziel var den förste vampyren att få vingar, vilket fick Kain att freaka ut totalt och döma Raziel till evig plåga i De Dödas Sjö (som bekant tål vampyrer inte vatten). Hur som helst så tog De Gamla Raziel till sig, gav honom en chans till nytt liv mot att han tog till strid mot sin gamle herre, Kain.

I sin nya skepnad rör sig Raziel mellan två världar. Dels den verkliga världen, Material Realm och dels dödsriket, Spectral Realm. Raziel är likt alla andra vampyrer odödlig. Dock kan han förlora livskraft. Förlorar han all sin livskraft medan han befinner sig i Material Realm, så kastas han obönhörligen in i Spectral Realm. Där har han en chans att återfinna livskraft och bli starkare igen. Skulle Raziel däremot bli av med all sin livskraft även i Spectral Realm kastas han tillbaka till startpunkten i De Dödas Sjö. I sin nya skepnad festar inte Raziel på människoblod för att återfå livskraft. Nu är det själar i alla dess former som han slukar för att stärka sig. Men det finns även många andra klurigheter att lura på med de två världarna som Raziel färdas mellan. I Material Realm kan Raziel till exempel ta upp saker och ting och manipulera vissa delar i sin omgivning och i Spectral Realm brukar det vara lättare att gå in och på ett eller annat sätt tanka upp sin livskraft.

Rent grafikmässigt har Crystal Dynamics lyckats att återge de två olika världarna på ett trovärdigt och snyggt sätt. I den levande världen går de flesta färgerna i en levande, lite grönskande lummig färg, allt kryddat med ett stänk solljus så att man lätt får känslan av att stå i en lövskog en fin sommardag. Dock ska man akta sig för att exponeras för mycket i det ljusa, alla vet väl att en vampyr inte direkt diggar att vistas i solljus. I den döda Spectral Realm är det dock ett annat klimat som råder. Mörka, dova blågrå färger och byggnader som ser ut att vara förstenade eller nedisade.

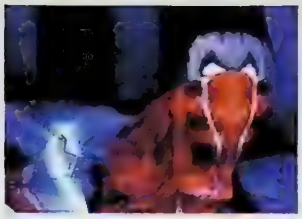
Som i så många andra spel nuförtiden kan man tyvärr ifrågasätta valet av musik. Valet man har gjort här leder knappast tankarna till något som har med vampyrer att göra. Snarare kan man med lite god vilja säga att soundtracket hade passat i ett framtida fantasyspel eller något liknande. Dock har de hittat en mustig berättarröst, en av De Gamla, som ger lite tips emellanåt. Men sätt gärna ner musiken på noll i optionmenyn och peta in en CD med Black Sabbath eller Type O Negative i stereon så har du raskt ett mer passande soundtrack.

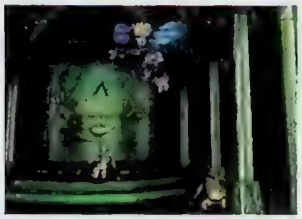
En annan sak som brister är storyn. Det känns som att spelets berättelse har hamnat lite grann på efterkälken mitt i all programmering. Visst får man lite berättelse här och lite berättelse där som för historien framåt, men totalt sett känns det extremt tunnsått, speciellt när det är en så kryddig historia som ligger till grund för hela spelet.

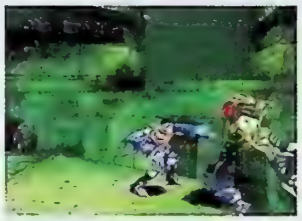
Kort sagt går det hela ut på att man ska hämnas på Kain och besegra honom. På vägen mot hans näste ska man övervinna så många

som möjligt av fotfolksvampyrerna och givetvis klanledarna. De sistnämnda är bossar som man, efter att man har förpassat dem till de sälla jaktmarkerna, erhåller ny kunskap ifrån. Det är extremt viktig lärdom som man inte klarar sig vidare utan. Hit räknas vardagliga ting som att dematerialisera sig så att man kan glida igenom portar, förflytta saker med telekinesi och fånga in saker och fiender med energiband. Men Raziel lär sig även helt omöjliga saker som att simma.

För att bekämpa en antagonist krävs lite olika förutsättningar. En människa är så pass svag att det räcker med att suga själen ur henne. Vålnader spöar man på tills de blir stirriga, därefter slukar man deras själar.







Ibland hamnar kameran helt fel. Det går visserligen att justera dem manuellt, men i stridens hetta kan det vara svårt.

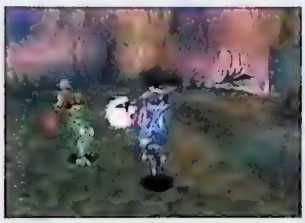
I den levande världen går de flesta färgerna i en levande, lite grönskande lummig färg, allt kryddat med ett stänk solljus. I Spectral Realm är det dock ett annat klimat som råder. Mörka, dova blågrå färger och byggnader som ser ut att vara förstenade eller nedisade.

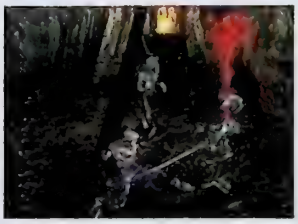
och springer runt på banan och vill vända sig snabbt mot sin antagonist, så att man ser honom i vitögat, då vänder sig Raziel snällt mot fienden på kommando. Det är bara det att kameran inte följer med automatiskt, vilket gör att man gång efter annan hamnar i en del knepiga situationer, som faktiskt kan vara ganska svåra att klura sig ur. Oerhört frustrerande.

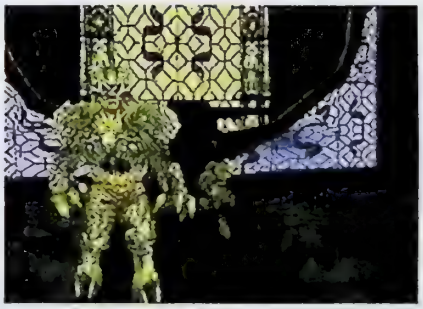
Nummer två. Vart tog storyn vägen? Även om spelet har snygg grafik behöver det inte innebära att man behöver skala av allt vad handling heter för det. Det är tämligen tunnsått med berättarglädje i det här spelet. Men vill man bara gå omkring och mörsa, så visst.

För det tredje; musiken? Var det inte skräcktema på det här spelet? Bram Stoker vrider sig antagligen i sin kista.

John 67







Vampyrer däremot är det värre med. Först ska man ge dem tillräckligt mycket stryk för att de ska stå och svaja, därefter ska man använda sig av klassiska antivampyrknep för att bekämpa dem. Kom ihåg att alltid sluka själen från en besegrad fiende, så erhåller du mer livskraft.

Med alla nya kunskaper som Raziel förvärvar varje gång han besegrar en klanledare, så blir det självklart en hel del knapptryckande att komma ihåg också. En del kombinationer är enklare, men det finns även de som man bör vara lika snabb i fingrarna som en sologitarrist i ett speedmetalband för att klara utan problem.

Soul Reaver är ett ojämnt spel som bör testas av den potentielle köparen som inte kan genren. Hardcorefans av vampyrstuff kan dock köpa spelet otestat utan att bli besvikna.

JC

OKÄNSLIG PRODUCERING

Soul Reaver är ett typexempel på ett spel som jag tycker ser väldigt fint ut på papperet, men som sedan visar sig inte fungera fullt så bra som jag kanske hade hoppats på.

Först och främst måste jag klaga på kontrollen. Egentligen är det väl inte så nedrans mycket fel på den. Men den innehåller dock en miss som jag stör mig oerhört mycket på. Är man i strid med en fiende

ETT STEG FRAMÅT

Soul Reaver är ett steg framåt för den amerikanska spelutvecklingen. Visserligen känns det som om allting är gjort många gånger förr, att Raziel bara är en av dussintals hjältar som springer omkring i den här typen av tredimensionella miljöer och hoppar mellan plattformar, drar i spakar som öppnar dörrar, löser några pussel och besegrar horder av fiender. Men hur Raziel förflyttas mellan de två världarna är ett intressant inslag och under äventyrets gång får han tillgång till nya rörelser och lär sig magier i ett alldeles lagom tempo. Föremål som facklor och spjut går att plocka upp på banorna och använda under striderna, som därmed blir mer varierade, och även om kontrollen kunde ha gjorts enklare lär man sig relativt snabbt att hantera Raziel och alla hans färdigheter.

Samtidigt ger *Soul Reaver* mig hopp om att det finns en framtid för vampyräventyr. Att *Castlevania* till Nintendo 64 inte tog kål på en så klassisk genre. Om spelet dessutom innebär att Crystal Dynamics vågar satsa på någonting annat än nya *Gex*-spel fyller det ytterligare en viktig funktion.

Tobias 84

GRAFIK 86
Tredimensionella vampyrer i två snygga världar.

SPELBARHET 82
Ju fler knappkombinationer desto svårare kontroll. Men övning ger färdighet.

LJUD 65
Men hallå, vad har det här med vampyrer att göra?

UTMANING 84
Ett spännande och inte alltför lätt spel på ondskans bakgård.

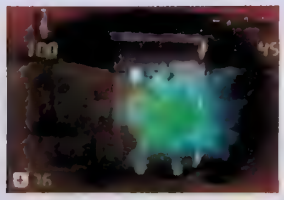
TOTALT
Främst för vampyrfans.

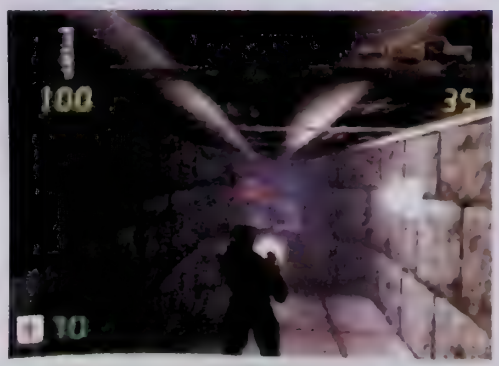
83

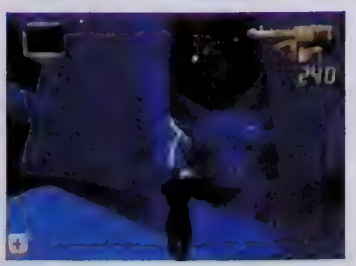
SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Eurocom
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Konceptet *Duke Nukem* har visserligen utvecklats en hel del, med större och äventyrligare banor, fler vapen och en mängd uppdrag i varierade miljöer. Men det kan ändå inte konkurrera med de bästa spelen i samma genre.

Duke Nukem: Zero Hour







Det finns genrespelare som bara älskar Duke Nukem. De gillar hans hårdnackade kommentarer, de lättklädda flickorna och allt blod- och krutstänk som givetvis alltid infinner sig i ett spel vars enda styrka, eller svaghet, är dess kontroversiella egenskaper. Visserligen har Dukes äventyr under åren hållit en viss kvalitet, för trots alla schismer angående spelets innehåll har det ändå erbjudit spelaren en blandning av äventyr och *Quake*. Senast såg vi *Duke Nukem: Time to Kill* till PlayStation där spelets skapare försökte att förnya konceptet. Till Nintendo 64 var *Duke Nukem 64* ett skapligt spel som fick över medel när det recenserades i Super PLAY. Nintendo har under sina år som hård- och mjukvaruutvecklare alltid haft höga moralnormer för tredjepartstillverkare. I *Duke Nukem: Zero Hour* verkar det som om de börjar att förlora sin innebörd. För i dagens spelindustri så väger ett namn som Duke Nukem tungt i västvärlden. Det är ett komplement som attraherar en viss grupp spelare, som ofta är mycket hängivna grevens eskapader. Och det har Nintendo sedan länge förstått, därav det grövre våldet och sexet.

För att inte ge sig in alltför mycket i spelets konstlade dragplåster utan istället fokusera på vad det spelmässigt har att erbjuda är det bäst att se *Duke Nukem* som en konkurrent till *Quake 2*, *Turok 2* eller *Goldeneye 007*.

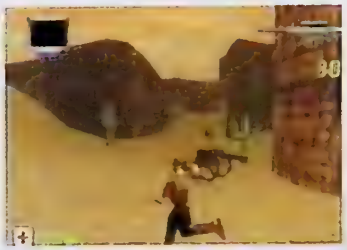
Sedan spelseriens introduktion har *Duke Nukem* till stor del konkurrerat med *Doom*. Vad som dock skiljer Id från *Duke Nukems* otaliga spelproduktionsbolag är deras fokusering på just de intensiva shoot 'em up-aspekterna. Det har alltid varit mer drag i Id:s produkter. Även i *Duke Nukem 64* var det mer tryck än i *Duke Nukem: Zero Hour* . Kanske beror det hela på att det tredimensionella plattformskonceptet har brett ut sig och att banorna har blivit större. De riktigt hårda striderna infinner sig inte riktigt eftersom spelet har blivit större. Visserligen uppstår ibland korta sporadiska korridorstrider, men det räcker inte för att höja adrenalin-nivån märkbart.

Tidigare var Dukes äventyr en banal men hektisk upplevelse med genomarbetade banor. Nu verkar det som om hans skapare har tittat åt ett annat håll och blickarna har otvivelaktigt fastnat på Tomb Raider.

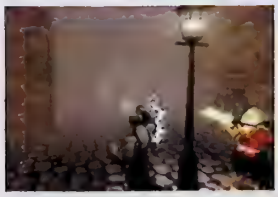
Vad gäller hjälpmedel och vapen har det skett en smärre evolution i det senaste spelet till Nintendo 64. I *Duke Nukem: Zero Hour* måste gasmasker, dykutrustning och infraröda glasögon användas för att man ska kunna ta sig till sista banan. Gevär med kikarsikte är även det ett komplement som tillförts på senare tid, precis som i *Turok 2*. De nya attributen ger spelet en lite mer äventyrlig känsla, eftersom det lämnar fältet öppet för mer utforskande och otaliga kombinationer.

Efter att ha forcerat en mängd uppdrag i spelet visar sig *Duke Nukem: Zero Hour* vara tämligen slätstruket, trots de varierande miljöerna. Uppdragen är för lika och fienden är synnerligen inte mångfaldig. Deras anfallssätt och utseende blir efter ett tag bara en sorglig syn och de bjuder inte på så mycket motstånd trots att den hårdaste svårighetsgraden är vald. De är helt enkelt för förutsebara, och det enda som kan överraska spelaren är när fienden teleporteras fram bakom ryggen på en. Och ett hårt bakslag är oftast från en boss eller monstren med cyanidgranater. De resterande är vanligtvis harmlösa.

Som konkurrent till *Turok 2* eller *Quake 2* håller inte *Duke Nukem: Zero Hour*. Det har inte ett lika gediget flerspelarläge, lika stora banor eller lika hårt motstånd. Det är helt enkelt ett shoot 'em up som inte räcker hela vägen fram och som snabbt avslöjar sina brister. Alltför snabbt. *MJ*



Greven är sig lik – oberoende av tidsålder spöar han aliens med samma glada humör...



INTE BRA LÄNGRE

Tidigare var Dukes äventyr en banal men dock hektisk upplevelse med genomarbetade banor. Nu verkar det som om hans skapare har tittat åt ett annat håll och blickarna har otvivelaktigt fastnat på Cores *Tomb Raider*. Problemet är att när Duke, precis som i *Duke Nukem: Time to Kill*, ska hoppa mellan hustak visar det sig att Eurocom inte har den rätta känslan för plattformsgenren. Att ge Duke mer utrymme och frihet är ett ansvar varje spelproducent måste ta hänsyn till. För i en tredimensionell värld gäller helt andra premisser. Eurocom har missat hela poängen, trots sitt arbete med *Duke Nukem: Time to Kill*.

Sedan har jag lite svårt att uppskatta den humor som finns i spelet. Att ge sig på Spice Girls, konkurrerande spelbolag och kända filmer är simpla knep som endast visar på att skaparna har mindervärdeskomplex och bara är ute för att hävda sig.

Duke-fans bör visserligen inte avfärda hela spelet, men vi andra bör hålla oss borta. För det finns betydligt mer kvalitativa titlar i den här genren.

Martin 77

DET VAR BÄTTRE FÖRR

Den gode greven ger sig inte i första taget. Så länge det finns utomjordingar att dräpa står han alltid villigt till tjänst. Med överdimensionerade vapen och ett litet men kraftfullt förråd av dräpande kommentarer. Och det var ju just det som var behållningen med hela den här spelidén. Överdriven action, smaklös humor kombinerat med ett genomtänkt spelkoncept. Och mycket av det finns fortfarande kvar. Problemet är bara att vitsarna inte längre känns så fräscha och inte spelinnehållet heller. Att gå ifrån det rena shoot 'em upkonceptet och närma sig äventyrsspelen är inte helt lyckat. Visserligen ger det spelet aningen mera djup men det var ju inte det vi uppskattade i de första delarna av serien och inte har vi efterlyst det heller. Jag håller också med Martin om att Eurocom inte riktigt klarar av den här typen av produktion. Ibland blir man oerhört frustrerad över bristande spelkontroll och vaga anvisningar om vad som ska göras. Men däremot är det ju fortfarande kul med slag under bältet och visst håller actioninnehållet för ett varv till. Duke får med nöd och näppe godkänt den här gången också.

Jonas 80

GRAFIK 76

Grådaskig och lite för sparsam trots Expansion Pak.

SPELBARHET 75

Lite krångligt styr- och navigationssystem.

TOTALT

Uppföljare av den här typen räcker inte.

LJUD 78

"Come and get some"-samplingar och tunna ljudeffekter.

UTMANING 74

Stora banor, fast för litet utbud av motstånd.

79

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Sega
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — 29 oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

House of the Dead 2

På Sega vet man vad bra ljuspistolspel är. Det bevisade de redan med *House of the Dead* till Saturn, och nu har de gjort det igen. Att skjuta zombier är roligare än någonsin på Dreamcast.

Idag finns det knappast något överflöd av bra spel för ljuspistol. Det finns faktiskt inte många spel för ljuspistol överhuvudtaget. Trots att konceptet i sig är genialt, och ofta underhållande på ett sätt som inga andra spel är, har ljuspistolspelen ännu inte blivit så populära som de skulle kunna vara. Till viss del beror det på att tekniken har utvecklats så långsamt. Spel för ljuspistol har knappast haft någon hög prioritet på spelföretagen och därför har det inte hänt mycket alls sedan Nintendo släppte de första titlarna i genren för mer än tio år sedan.

Men trots att det knappt märks så går utvecklingen faktiskt framåt, främst tack vare de stora spelföretagen. Namcos arkadklassiker *Time Crisis* fick ett rejält lyft i uppföljaren *Time Crisis II*, där spelarna kan ta olika vägar för att tillsammans klara av sitt uppdrag så smidigt som möjligt. Sega drog sitt strå till stacken med *House of the Dead*, där spelarna på andra sätt kunde påverka spelets handling, och nu har de finslipat titeln ytterligare.

House of the Dead 2 är uppbyggt kring samma princip som det första spelet, nämligen att spelarna genom att skjuta på olika föremål eller nyckelpersoner kan öppna alternativa vägar fram till bossarna. Detta upplägg är fortfarande det som gör spelet intressant och ger spelaren den nödvändiga känsla av utmaning som utgör grunden i alla bra ljuspistolspel.

Välgjord och framför allt intressant grafik är viktigt för att ett ljuspistolspel ska vara bra och på det området klarar sig *House of the Dead 2* utmärkt. Bossarna är vidrigare än någonsin och skärpan i grafiken har inte tappat märkbart i konverteringen från Naomi till Dreamcast. Variationen på fiendernas beteendemönster är tämligen stor och kräver att spelaren inte bara skjuter mycket, utan även tänker på var skotten träffar. Dessutom innehåller spelet ett väl genomtänkt Training Mode som gör att spelaren inte behöver känna sig rådvill i onödan.

Med *House of the Dead 2* visar Sega att de fortfarande tar genren på allvar och att de inte ringaktar ljuspistolens betydelse på Dreamcast. Förhoppningsvis inser de även att konsolens kapacitet mer än väl räcker till för vidareutveckling av konceptet, så att vi i framtiden kan få chansen att njuta av sådana ljuspistolspel som vi alltid har drömt om. *MW*

I VÄNTAN PÅ BÄTTRE TIDER

Trots att jag verkligen älskar ljuspistolspel finns det en sak jag inte kan låta bli att störas av när jag spelar dem. Varför tänker ingen på att utveckla genren vidare? Visst blir ljuspistolspelen snyggare och snyggare för varje år som går, men i princip har det inte hänt mycket alls sedan *Duck Hunt* släpptes för mer än ett decennium sedan.

Var är till exempel spelen där den ena spelaren rattar en enorm amerikanare genom mörka gränder i New York medan den andra använder en ljuspistol för att oskadliggöra attackerande gangsters? Var är *Doom*-klonerna där en handkontroll används för att styra ens karaktär medan en ljuspistol samtidigt används för att avfyra alla brutala vapen man hittar i banorna? Jag bara undrar.

Tills spelutvecklarna börjar att använda lite mer fantasi får vi nöja oss med de spel som trots allt utvecklar genren en aning, och ett av dem är *House of the Dead 2*. Här får man ju trots allt i viss mån välja väg och det krävs åtminstone ett litet mått intelligens för att besegra bossarna. Dessutom är grafiken bra, skotten träffar där man siktar och den nya Dreamcast-pistolen fungerar utmärkt.

Så i väntan på bättre tider får jag väl fortsätta att spela *House of the Dead 2* och helt enkelt fantisera om att min medspelare manuellt styr alla de fordon som förekommer i spelet. Och det är faktiskt ganska roligt.

Micke 89

GRAFIK **90**
Bra skärpa, snygga miljöer och bra variation på fienderna. Konverteringen från arkad till konsol har skötts väl.

LJUD **50**
Som vanligt låter de samplade rösterna otroligt fjantiga, men samtidigt ger det spelet en viss humor.

SPELBARHET **88**
Att kunna välja väg gör *House of the Dead 2* till något mer än de flesta ljuspistolspel. Fler överraskningsmoment hade inte skadat.

SVÅRIGHETSGRAD **80**
Spelet blir svårare och svårare i en lagom ökande takt och misslyckanden kan inte skyllas på dålig precision hos pistolen.

Ljuspistolspelen har stannat i utvecklingen men *House of the Dead 2* är ett steg i rätt riktning.

88

Dynamite Cop 2

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — AM1
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — 14 oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

AM1 har under mer än ett decennium underhållit spelare världen över med högkvalitativa arkadspel. Det senaste tillskottet är *Dynamite Cop 2* vars träffsäkra Dreamcast-konvertering livar upp stämningen i var mans hem.

För ett par år sedan släppte AM1 ett arkadspel med namnet *Die Hard Arcade*, som lite senare konverterades till Saturn. Grundidén i spelet var okonstlad och byggde på hårdkokt intensiv action för upp till två spelare. *Die Hard Arcade* baserades löst på Bruce Willis eskapader i den välkända actionfilmen med samma namn. Nu när uppföljaren släpps har inte Sega längre rättigheterna på *Die Hard* och har därför döpt spelet till *Dynamite Cop 2*.

Dynamite Cop 2 är ett av de i särklass mest intensiva spel som har släppts på senare tid. Beat 'em up-teknikerna kan slipas till perfektion och det finns gott om olika kombinationer som spelaren kan utföra med spelets tre antagonister. Bruno, Jean och Eddy har en imponerande uppsättning specialattacker som är av extremt underhållande mått. Vem man väljer är i regel en smaksak, de är jämna rent styrkemässigt.
För att hålla fiendehorden i schack krävs det hjälpmedel, och i *Dynamite Cop 2* kryllar det av sådana. Vad sägs om pepparkar, pilbågar, fiskar, kulsprutor, tomater, skyltdockor, arkadmaskiner och bazookas? Spelets omgivningar är otroligt interaktiva och det mesta i spelet kan användas mot fienden. Som om inte det vore nog går det även att arrestera motståndarna om de rätta attackerna och anfallspositionerna utförs.

Med Model 2 som bas skapades arkadversionen av *Dynamite Cop 2*. Det kanske kan tyckas att spelet då skulle vara relativt fult eftersom det bygger på ett så gammalt arkadsystem, men så är inte fallet. Konverteringen från Model 2 till Dreamcast är en ren fröjd spelmässigt och AM1 gör ingen besviken rent visuellt – med undantag från de renderade filmerna vars karaktärsdesign är helt oproportionerlig – med sina välanimerade karaktärer och fantasifulla omgivningar.

Dynamite Cop 2 är, oavsett om man spelar ensam eller tillsammans med en vän, det i särklass röjigaste spelet till Dreamcast just nu. Det är inte många spel som har samma extrema actionkvaliteter som *Dynamite Cop 2*. Det är intensivt och underhållande och trots att det är snabbt avklarat och inte så många banor är det ändå ett spel man återvänder till, om och om igen. *MJ*

ETT SPEL I MIN SMAK

Jag är svag för spel som *Dynamite Cop 2*. Jag är väl medveten om att förutom de tre olika uppdragen och de små bonusspelen så finns det inte så mycket mer att hämta. Ändå återvänder jag till spelet för att det är så ruskigt underhållande. Jonas och jag har åtskilliga gånger varvat spelet och kommer garanterat att varva det flera gånger till.

Dynamite Cop 2 har den gamla skolans spelupplägg med den nya skolans grafiska möjligheter och när dessa två möts blir det ett gediget actionspel som håller arkadfans i en intensiv actiontrance.

Martin 87

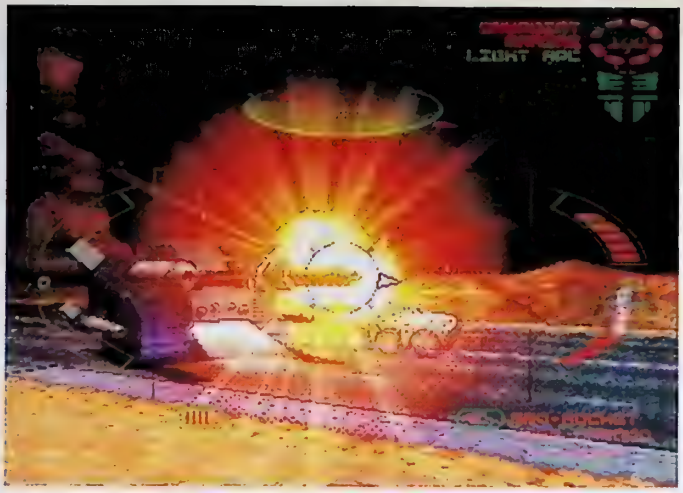
GRAFIK	SPELBARHET	TOTALT
86	87	
Snabb, effektfull och skarp grafik som etsar sig fast i hornhinnan.	Lättförståeligt samtidigt som det finns utrymme för att vidareutvecklas.	

LJUD	SVÅRIGHET
86	86
Utmärkta ljudeffekter och gedigen actionmusik med mycket stråkar.	Relativt kort, men återvinningsvärdet är högt.

Lika bra som en hårdkokt actionfilm, bara mycket roligare.

84

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Psygnosis
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



G-Police 2: Weapons of Justice

Det som förväntades bli en storslagen uppföljare till ett nyskapande spel blev istället en besvikelse. Psygnosis har tappat bort en del av magin och det märks i *G-Police 2: Weapons of Justice*.

Så var det åter dags att bekämpa brottsligheten på den ödsliga månen Callisto. Denna gång är megakorporationerna besegrade men i deras kölvatten drar en ny våg av kriminalitet fram. G-Police är under stor press och från jorden skickas ett specialförband för att hjälpa dem i kampen.

Vad som adderats i *G-Police 2: Weapons of Justice* är ett par nya fordon som ger spelet en lite fräschare touch. Polisbilen Rhino har sina direkta svagheter vad gäller luftanfall men är en riktig killer på marken. Tvåbenta titanmonstret Raptor är lite svårstyrd men det mest innovativa inslaget i spelet. Corsair är även den ett helt nytt inslag, som kompletterar standardfarkosterna Havoc och Venom. Corsair ger även en ny slags frihet med sina varierande långdistansvapen.

Att *G-Police 2: Weapons of Justice* är ett veritabelt shoot 'em up med ett par sofistikerade alternativ råder det ingen tvekan om. Uppdragens natur varierar. Man ska utföra allt från spaningsuppdrag till att förinta enorma skyskrapor. Det hektiska blandas med det lugna och blir till en inte alltid så förutsebar soppa. Med en vapenarsenal som inte går av för hackor blir spelet till ett röjigt shoot 'em up, som tyvärr inte är så originellt. Vi har sett allt det här förr.

När Psygnosis började att utveckla PlayStation-spel låg de överlägset före många andra. Samarbetet med Sony gav dem ett försprång som majoriteten av spelutvecklarna nu har kommit ikapp. Och snudd på sprungit om. Det visuella är inte lika iögonenfallande längre. Främst för att alla nu har lärt sig de knep som ger ett spel ett spektakulärt yttre. Det är då spelkonceptet och spelkänslan hamnar i fokus på ett helt annat sätt än vad det gjort tidigare. Psygnosis är inte längre störst och bäst i Europa, vilket *G-Police 2: Weapons of Justice* är ett talande exempel på.

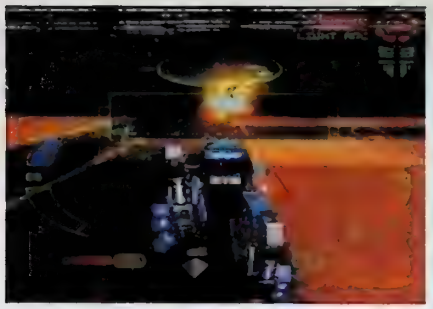
Med en vapenarsenal som inte går av för hackor blir spelet till ett röjigt shoot 'em up, som tyvärr inte är så originellt. Vi har sett allt det här förr.

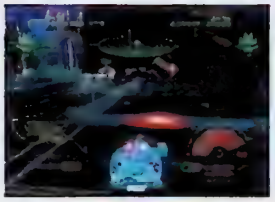
G-Police har varit ett av Psygnosis skötebarn. För det är spelet som när det lanserades fick bra kritik, exponerades på många tidningsomslag och hyllandes av internationell spelpress. Överlag var det bara japanerna som undrade vad som var så speciellt med Psygnosis spel.

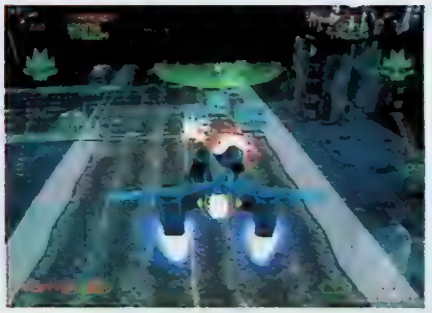
Det som gjorde *G-Police* unikt var dess fernissa, fart och atmosfär i sann *Blade Runner*-anda. Uppdragen tenderade visserligen att vara enformiga, men i retroperspektiv är *G-Police* ett gediget spel som Psygnosis nu försöker att blåsa liv i igen. För det är ju så att sist vi såg *G-Police* var det en kall oktoberdag 1997. Två år sedan. Och vad har hänt sedan dess? Inte speciellt mycket.

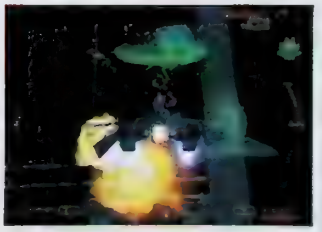
Det som Psygnosis har gjort under de senaste två åren är att addera ett par nya fordon, finslipa spelets gränssnitt och lägga till ett par nya uppdrag. För många skulle kanske det räcka. Men det är svårt att blunda för Psygnosis apati. Den lyser igenom och skvallrar om att de inte riktigt har brunnit för den här produkten, utan bara lotsat den vidare till det datum då den onekligen måste släppas.

Psygnosis andra spelserie *Colony Wars* har trots kortare utvecklingstid lyckats med det motsatta. Där har Mick Ellis blåst liv i spelet med hjälp av inslag som han inte fick med i det första spelet. Men framför allt är det mer solitt. *G-Police 2: Weapons of Justice* är på något sätt mycket mer förutsägbart. Vart tog magin vägen Psygnosis? *MJ*









INTE TILLRÄCKLIGT

Det känns lite trist att se på *G-Police 2: Weapons of Justice* på det här sättet, men jag känner starkt att Psygnosis måste anpassa sig för det nya århundradet. Från att alltid ha legat före alla andra, både visuellt och spelmässigt, har företaget anpassat sig till andrahandssorteringen. Det har inte att göra med att *G-Police 2: Weapons of Justice* på något sätt skulle vara helt genomuselt. Det handlar om att det här företaget inte är lika innovativt längre. De galna satsningarna och det storhetsvansinne som drabbade dem för inte så länge sedan och som resulterade i uppsägningar och nedläggningar har etsat sig fast i de anställdas mentalitet och resulterar i att deras spel på senare tid har antagit en sällsynt feg och slätstruken stil. De nya inslagen borde ha mer intensitet i en uppföljare av den här karaktären. De som älskade *G-Police* nöjer sig inte med de marginella justeringar som nu genomförts. Det behövs mer för att ta sig ända upp till toppen och blidka fansen.

Martin 80

INTE LIKA SPÄNNANDE

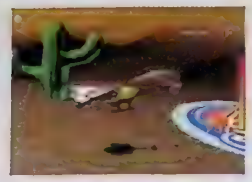
Sedan det började att gå sämre för Psygnosis har de blivit väldigt försiktiga och nu vågar de plötsligt bara producera uppföljare till sina allra största framgångar. Trots att många av nyckelpersonerna bakom originalen har lämnat företaget det senaste året.

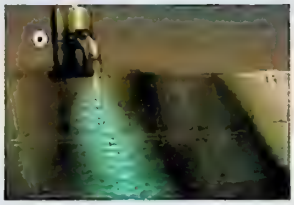
Man kan inte påstå att varken *Wipeout 3* eller *G-Police 2* är sämre spel än sina föregångare, men samtidigt saknar de lite av det nytänkande som fanns i de tidigare delarna. I det här fallet handlar det mest om att ett uppdragsbaserat, futuristiskt shoot 'em up med uppenbara *Blade Runner*-influenser inte känns lika spännande idag som när originalet släpptes. Nu tycker jag ju visserligen om det här spelkonceptet och därför spelar jag gärna *G-Police 2: Weapons of Justice*. Fast tyvärr utan att känna samma engagemang som när jag spelade originalet.

Tobias 84

GRAFIK 80	SPELBARHET 86	TOTALT
Vektorgrafik ersätter pop-up-effekterna. Ingen speciellt bra idé.	Vissa fordon är sällsynt svår att bemästra, andra inte.	Det behövs mer krut i en uppföljare av den här kalibern. **82**
LJUD 83	**UTMANING 82**	
Sedvanlig trumma och bas.	Lugna och hektiska uppdrag blandas friskt. För lite innovation.	

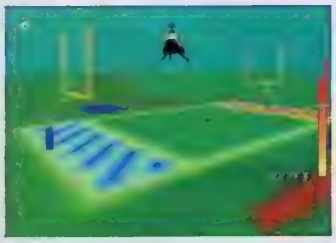
SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Interplay
UTVECKLARE — Shiny
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

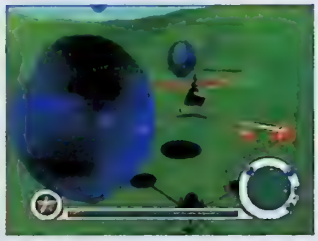




Radiostyrda fordon har på senare tid börjat att figurera i diverse spelsammanhang. De finns i *Ape Escape*, *Re-Volt* och nu senast i Shinys *RC Stuntcopter* – en studie i smädelser och analog spelkontroll.

RC Stuntcopter





RC Stuntcopter lånar Shiny lite varstans ifrån. Det är en del *Pilotwings 64*, en gnutta *Micro Machines* och även lite nya inslag för saken skull. Precis som hjärnorna bakom det mästerliga *Ape Escape* har Shiny insett den analoga handkontrollens potentialer och i *RC Stuntcopter* känns det som att framtidens spel har en par idéer att hämta härifrån. Som spelare gäller det att verkligen tänka om och anpassa sinnet till en totalt tredimensionell värld där höjdled är lika viktigt som sidled.

Till en början, innan det riktiga spelet kan börja, lotsas man genom en mängd pedagogiska träningsuppdrag som när de har avklarats banar väg för fullfjädrade uppgifter där både teknik, prickskytte och våghalsighet sätts på prov.

Visuellt är *RC Stuntcopter* ett ganska trevligt spel. Grafiken är ren och krispig med glada färger. Helikoptrarna är kanske inte universums häftigaste fordon men när de verkligen bemästras blir spelet ett kul tidsfördriv. Inte enastående, bara måttligt. Vad som förstör mycket i *RC Stuntcopter* är spelets attityd. Eller kanske rättare sagt spelskaparnas inställning. För under träningssessionerna och uppdragen får man alltid dras med en kommentator som beter sig förjävligt så fort ett felsteg begås. Helt omotiverat. Det kanske kan anses trivialt. Men det är det inte. Det gör att man blir otroligt förolämpad och förbannad. Bort med den.

Sammanfattningsvis så är dock inte *RC Stuntcopter* produkten som kommer att förändra vårt sätt att se på spel. Det är ett typiskt amerikanskt spel som på många sätt är alltför förutsägbart och artificiellt för att klättra upp i den högre ligan. Hur intressant är det med en radiostyrd helikoptersimulator egentligen? *MJ*

JAG BLIR FÖRBANNAD

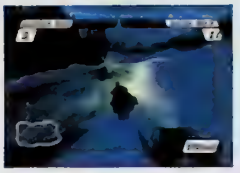
Tänk tillbaka på dagen då du fick din första cykel. Du hoppar upp på sadeln och ser hur stödhjulen avlägsnas. Du tar ett ordentligt tramptag och rullar nedför backen. Och så plötsligt ramlar du. Det blir ett ganska jobbigt skrapsår, ett sådant som man bara kan få av torr asfalt. Och vad händer? Jo det kommer fram en person och säger "Ha, vad du är klantig. Du borde hålla dig till att gå istället". Precis så är *RC Stuntcopter*. För någon på Shiny anser tydligen inte att vi alla är barn i början, utan att den enda vägen till att lära folk något är att förolämpa dem. Varje gång ett misstag görs dyker det upp en äckel-päckel-amerikansk röst som vräker ur sig både det ena och det andra. Rösten hånar spelaren för att han eller hon ännu inte har lärt sig den relativt kluriga analoga kontrollen eller kanske bara på ren otur råkar göra fel.

Att lära sig *RC Stuntcopter* är dock inte speciellt svårt efter ett par intensiva turer. Det gäller bara att tänka på ett nytt sätt, precis som i *Ape Escape*. Men den stil och det förakt som vomeras över spelaren är helt omotiverad. Vem vill spela ett spel där man blir förolämpad? Nä, Shiny vad tänkte ni på? Ge sig på de som köper er produkt? Ni borde ha lagt ned lite mer tid på spelet istället för att hyckla och smäda. **Martin 70**

GRAFIK	82	SPELBARHET	77	TOTALT
Ren och krispig grafik. Bra färgval.		Trots att det går att ställa in känsligheten tar det tid att lära sig.		Om du gillar att bli förolämpad.
LJUD	44	UTMANING	60	**72**
Påfrestande cirkusmusik. Helt vidrig spelkommentator.		Efter ett tag hatar man spelet bara för kommentatorn.		

Sled Storm

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Electronic Arts
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Jakten på nya, oexploaterade spelformer blir allt intensivare. Snöskoterspel har länge varit ett orört marknadssegment. Nu verkar det bli ändring på den fronten.

Electronic Arts är banbrytande med sitt *Sled Storm* som är det första i raden av en hel flock skoterspel på väg ut. I *Sled Storm* mixar man element från traditionella racingformer med lite motocross och avancerad trickåkning till något, om inte helt nytt, så i alla fall garanterat annorlunda.

Grundutbudet består av två spelformer, Open Mountain och Supersnowcross, där det förstnämnda handlar om en terrängåkningsturnering. Mellan loppen finns det möjlighet att uppgradera sitt fordon genom att köpa och sälja delar. Och bättre utrustning är helt nödvändig för att klara sig på de högre nivåerna. Hela uppgraderingssystemet är för övrigt en viktig del av spelet. Pengar till nya delar tjänar man genom att vinna lopp, utföra olika svåra trick och köra över de stora och små djur som rör sig längs banorna. Dessutom kan man plocka poäng genom att vara den som först upptäcker och använder någon av det otal genvägar och hemliga passager som finns utströdda längs banorna. Här har Electronic Arts gjort ett bra jobb och det är föredömligt lätt att avgöra vilka effekter som till exempel ny fjädring eller nya drivband har på skoterns prestanda. Och det finns också ett taktiskt inslag i den här delen av spelet. Det kan ju till exempel vara bättre att sälja ett antal smådelar för att kunna komma över en ny och starkare motor inför de branta isbanorna.

På de mer avancerade banorna gäller det verkligen att ha rätt utrustning och att behärska kurvtekniken. Och att inte frestas att försöka sig på några dumdristiga trick på fel ställen. Dessutom genomförs en del av tävlingarna i nattmörker, dimma och snöstorm.

Supersnowcross är en bantävling som mer bygger på att utföra så många och så svåra trick som möjligt. Även här gäller det dock att komma först och de uppgraderingar som man har installerat i Open Mountain tar man med sig även hit.

Genom att snåla med detaljer på rätt ställen och fuska där det inte syns har Electronic Arts fått *Sled Storm* att flyta på utan några större grafikmissar. Fartkänslan är acceptabel, snösprut och andra detaljer klart godkända. Och man har dessutom fått plats med en hel del läckra ljuseffekter. Ljudeffekterna är dock mer sparsamma och inskränker sig till olika käcka utrop efter varje avklarat trick och musiken framförs av en rad mer eller mindre kända band.

Electronic Arts har med *Sled Storm* hur som helst gjort ett pionjärarbete. Även om många av inslagen är hämtade från den vanliga racing-världen och det finns likheter med olika vattenskoterspel känns det i alla fall som om det här skulle kunna vara början på en ny och originell spelgenre. Och det ska man ju naturligtvis vara tacksam för. *JS*

SKOTERKÄNSLA FÖR TURISTER

Även med min begränsade erfarenhet av skoteråkande – premiärturen resulterade, till den övriga redaktionens förtjusning, i en luftfärd med efterföljande kraschlandning i ett dike – måste man konstatera att Electronic Arts faktiskt har lyckats att hitta någonting som liknar äkta skoterkänsla. Eller i alla fall någonting som de flesta kan uppleva som äkta skoterkänsla. Det är precis så svårt att hålla en riktig linje genom djupsnö som man skulle kunna föreställa sig och det är riktigt otäckt att balansera genom smala passager eller kämpa sig uppför isiga branter medan skotern obevekligt glider allt närmare den bråddjupa avgrunden. Den som genom åren har irriterat sig på Electronic Arts förkärlek för komplicerade valmenyer blir också glatt överraskad. Uppgraderingssystemet är ett under av pedagogik och tillför dessutom en rejäl dos extra spellinnehåll. Alla alternativa vägar och hemliga passager ökar också livslängden. Det enda stora irritationsmomentet, förutom musiken, är det obalanserade bonussystemet där en överkörd kanin ger upp till tio gånger så många poäng som det mest komplicerade stunttrick. Och riktigt politiskt korrekt är det väl inte heller att dundra fram genom fjällvärlden och köra över vargar och andra utrotningshotade djurarter. *Sled Storm* är kanske inte det slutgiltiga skoterspelet men det är definitivt nyskapande inom racinggenren och tillräckligt underhållande för att vara ett bra köp.

Jonas 85

GRAFIK	84	SPELBARHET	85	TOTALT
Snyggt och rent med massor av läckra snö- och ljuseffekter.		Rena menyer, smarta uppgraderingar och lysande bandesign.		Givetvis det bästa snöskoterspelet hittills, men står sig ganska bra även i ett vidare perspektiv. **82**
LJUD	79	UTMANING	83	
Varning för tjatiga ljudeffekter. Musiken är fel men håller i alla fall tempot.		Massor av banor, valmöjligheter och variation.		

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Rage
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 8 oktober
SPELARE — 1–4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — Dreamcast

UEFA Striker

Fotboll är världens populäraste sport, men på PlayStation görs den inte rättvisa den här gången. Utvecklarna har struntat i alla innovationer som kommer i Dreamcast-versionen av *UEFA Striker* och släpper nu ett mediokert spel.

Dreamcast-versionen av *UEFA Striker* ser lovande ut. Främst är det grafiken som skiljer sig från den stora skaran av dagens fotbollsspel men det innehåller också helt nya inslag som till exempel spelarnas skiftande bollkontroll och löpvillighet. Det märkliga är att ingen av dessa saker finns med i PlayStation-versionen.

PlayStations grafiska kapacitet går det i och för sig inte att göra så mycket åt men det betyder inte att det är fritt fram att slarva. Istället för att nöja sig med lagom kantiga spelare borde Rage ha satsat på detaljer. Det nya reprissystemet är visserligen en bra idé men det räcker inte. Spelarnas ansikten borde till exempel ha stämt lite bättre överens med deras verkliga.

Också animationen kunde ha varit smidigare. Det finns alltför många fotbollsspel där det inte spelar någon som helst roll hur spelarna rör sig när de har bollen och den här versionen av *UEFA Striker* är inget undantag. Och eftersom det både saknas en dribblingsknapp och tillräckligt smarta medspelare blir man tvungen att förlita sig på apostlahästarna. Och vill man ägna sig åt löpning är det ju roligare med ett friidrottsspel.

Spelkontrollen skiljer sig lite från det vi är vana vid. Men det handlar inte om några spelmässiga förändringar, utan den enda skillnaden är att knapparna har lite andra funktioner än de brukar.

Vad beträffar upplägget så finns det flera olika tävlingsformer, däribland en variant på Champions League där några av Europas mest kända klubbar gör upp om förstaplatsen. Är man missnöjd med laget eller saknar några spelare kan man gå in i Edit Mode och skapa såväl ett helt nytt lag som enstaka spelare. För att det ska bli så verkligt som möjligt går det till och med att byta huvuden och ändra färg på kläderna. *DG*

INGEN SUCCÉ

Fotbollsspel säljer väldigt bra till PlayStation. Efter att ha spelat *UEFA Striker* frågade jag mig hur det egentligen kommer sig. Det vore en enkel ekvation om det bara var de riktiga höjdarspelen som sålde bra men så är inte fallet.

Förmodligen beror det till stor del på att fotboll är världens populäraste sport. Man ska inte heller glömma bort att efterfrågan i en genre ökar när det släpps bra spel och att marknadsföringen spelar en stor roll. Men vad kom egentligen först; hönan eller ägget? Jag har ingen aning.

Däremot är jag övertygad om att pengarnas makt är lika stor i TV-spelsbranschen som i all annan industri. Och att en ny generations TV-spel är på väg har nog inte undgått någon. Vilket bolag som drar det längsta stråket i framtiden kan man bara spekulera i. Så därför skyndar sig bolagen att göra nya spel så att de hinner vara med och dela på kakan innan den tar slut. De vet ju att vi köper det vi blir erbjudna.

Jag har spelat Dreamcast-versionen av *UEFA Striker* och vet att den kommer att innehålla många helt nya inslag. Men det är inget som PlayStation-ägarna kommer att få ta del av. Förmodligen gick det inte att överföra de nya idéerna rakt av och istället för att omarbeta dem struntade man helt enkelt i att ta med dem. Resultatet blev därför inte särskilt innovativt. Men så länge det inte blev så mycket sämre än något annat medelmåttigt fotbollsspel fick det tydligen duga. Och om det var målsättningen har Rage och Infogrames lyckats helt och hållet.

Daniel 72

GRAFIK 70	SPELBARHET 78	TOTALT
Varken bättre eller sämre än något annat spel i genren.	Det tar ett tag innan man vänjer sig vid kontrollen men annars finns det inte så mycket att klaga på.	Ytterligare ett mediokert fotbollsspel som vi lika gärna kunde ha varit utan. **74**
LJUD 81	UTMANING 72	
Kommentatorerna är lite töntiga men de varierar sig åtminstone.	*UEFA Striker* är relativt svårt, men man trötnar ändå ganska fort.	

Tetris är inte bara en av de mest kända TV-spelstitlarna, det är också en av de mest utnyttjade. *The New Tetris* är dock en spin-off-produkt som för en gångs skull ger varumärket rättvisa.

The New Tetris

SPELTYP — Pussel
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — H2O
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Vid en första anblick kan det verka som att *The New Tetris* är ytterligare en meningslös komplettering till spelet som redan första gången det släpptes faktiskt var komplett. Fulländat. Perfekt. Om det är något TV-spel som inte behövde en förbättrad uppföljare så är det det världsberömda pusselspelet *Tetris*. Det har penningsugna spelutvecklare gång på gång ignorerat. Och för varje gång en ny *Tetris*-klon har släppts har originalet blivit lite solkigare. Förhoppningsvis kan H2Os *The New Tetris* vända trenden inför millennieskiftet då det förmodligen kommer att komma ett gäng oövertänkta *Tetris 2000* och liknande titlar. Det är åtminstone på väg åt rätt håll.

För de som är för unga för att känna till *Tetris*, eller som har levt isolerade på en öde söderhavsö sedan originalet kom och därmed otroligt nog har lyckats att missa vad det går ut på kommer här en kort resumé. Pusselbitar faller uppifrån. Genom att få dem att passa ihop kan man också få dem att falla bort. Fyra rader i taget ger mer poäng.

I *The New Tetris* finns en nyhet som faktiskt är värd att noteras. Nämligen möjligheten att spara ett visst block om man inte vill använda det just när det kommer. Får man till exempel en sådan där lång pinne alldeles i början av en omgång kan man spara den tills den så väl behövs i ett torn som håller på att bli för högt.

Ett annat nytt inslag är möjligheten att få bonuspoäng genom att lägga en viss typ av block bredvid varandra så att de bildar stora kvadrater som förändras till större guld- eller silverblock. Fyra små kubiska block bredvid och på varandra blir en stor kub. Och när linjerna faller bort får man fler poäng än man skulle ha fått i vanliga fall.

I *The New Tetris* är flerspelarmöjligheten utökad till fyra. Man kan alltså utmana tre kompisar och sedan helhjärtat försöka att förstöra för den som leder störst för tillfället. Alla kan nämligen välja var de vill att deras bortfallande rader ska komma upp. Datorn ser då till att det blir irriterande hål i raderna så att de blir extra svåra att få bort för motståndaren.

När man har lyckats att få bort oändligt många rader belönas man med tredimensionella bilder av världens underverk, komplett med historia och passande musik. Vad det har med pusselspelet att göra är oklart, men spelandet kanske blir mer målinriktat. I övrigt bjuder inte *The New Tetris* på några större överraskningar, men det kan vara ett kul komplement för dig som inte redan har tio *Tetris*-varianter i din spelsamling. *LL*

INGEN NYHET

Att påstå att det här är "det nya *Tetris*" är ett skämt. Tre fyra små förbättringar gör inte om ett helt spel. Men H2O ska ändå ha credit. För de har ansträngt sig mer än någon har gjort hittills efter Alexey Pajitnov. Flerspelarmöjligheten är kul oavsett om man låter datorn bestämma vem som skall utsättas för trakasserier eller om man väljer själv. Och möjligheten att välja pass när fel pusselbit kommer singlande från luften gör inte att spelet blir för lätt, det ger det bara ytterligare en dimension. Förr eller senare måste man ju använda den felande biten, annars kan man inte fortsätta.

Det här spelet kan man ha kul med tillsammans med kompisarna hemma i vardagsrummet. Men det slår aldrig aldrig det lilla bärbara *Tetris*. Och det borde krävas mer än så här för att få kalla ett spel *The New Tetris*.

Lovisa 86

GRAFIK 75
Ganska vulgära bakgrundsbilder som ska föreställa lite etnoinspirerade.

SPELBARHET 90
I flerspelarvarianten kan man taktiskt välja var man vill att ens egna sopor ska hamna. Elakt men kul.

LJUD 80
Välgjord musik med internationell prägel. Är det det här som kallas world music?

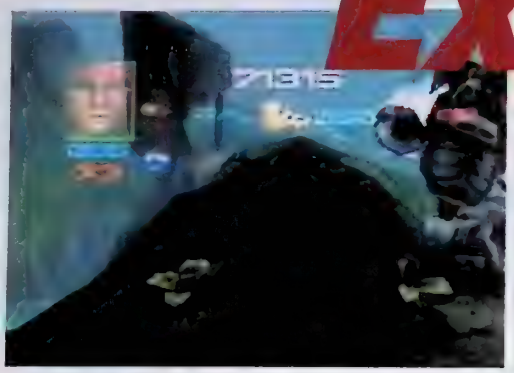
TILLTALANDE 88
Ett par annorlunda nyheter förlänger konceptet som man aldrig tröttnar på ytterligare.

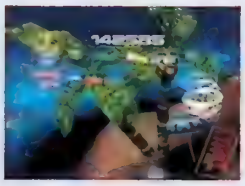
Som om vi inte visste att *Tetris* var ett av världens underverk.

88

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Rage
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — 14 oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Millenium Soldier: Expendable





Som första europeiska bolag som har lyckats framställa ett spel till Dreamcast finner vi Rage. Ni vet, de där lustiga killarna som gjorde *Trash it* – ett trist plattformsspel om en ful gubbe och hans hammare.

När PlayStation såg dagens ljus släpptes genast en hel del riktiga bottennapp. Bland dessa fanns bland annat Gremlins *Loaded*, ett visuellt vilseledande spel som var tämligen innehållslöst. Recensenter och spelare fascinerades av ljuseffekter, våld och klara polygoner. Aldrig hade ett så våldsamt spel visualiserats på ett sådant sätt. Men när stormen lagt sig var det inte många som var speciellt nöjda med spelet, och *Loaded* och dess efterföljare *ReLoaded* hamnade i den sämre hyllan på landets spelbörsar.

Rages *Millenium Soldier: Expendable* lider av samma barnsjukdomar och har exakt samma spelkoncept. Det här är ett hastverk, skapat enbart för att vara först ute på planen. För precis som alla andra vill Rage tjäna pengar. Men de vill göra det den enkla vägen. Istället för att vänta ett tag, finslipa spelidén och leverera något som förtjänar att kallas för "nästa generations" spel, så vill de åka snålskjuts på det begränsade spelutbud som tragiskt nog existerar nu när Dreamcast är släppt. De hoppas på att folk tror att bara för att det är en ny konsol så måste alla spel till den vara minst lika bra som dess prestanda. Hoppas att de genomskådar bluffen.

Det faktiska spelinnehållet i *Millenium Soldier: Expendable* är extremt tunt och på många sätt uttjatat. De som har spelat ett par år kommer att finna att *Millenium Soldier: Expendable* ingalunda kan leverera något annat än skarp grafik. Banorna, vapnen och introduktionsfilmen är inte unika. Och spelet känns varken arkad eller nyskapande. Bara tomt och innehållslöst.

Det enda som räddar *Millenium Soldier: Expendable* från att sugas in i limbodimensionen där alla usla spel förr eller senare hamnar, är tvåspelarmöjligheten som blir ett välkommet alternativ till den monotona uppgiften att ensam skjuta på väsande rymdmonster. *MJ*

ICKE ÖNSKVÄRT

Nu är Dreamcast här och risken finns att vissa verkligen rusar med huvudet före in i väggen. Men vem med lite vett skulle lägga tassarna på *Millenium Soldier: Expendable* när topptitlar som *Virtua Fighter 3tb* och *Sega Rally 2* existerar? Jo, kanske du som ännu inte vet vad *Millenium Soldier: Expendable* går ut på eller du som varken gillar beat 'em up eller racing. Till dig ska en varning utfärdas. Akta dig för det här. Det är verkligen ingenting nytt och verkligen ingenting du kommer att glädjas över. För när en konsol introduceras vill man gärna ha allt som finns, man vill laborera och själv upptäcka dess kapacitet. Därför finns risken att *Millenium Soldier: Expendable* dyker upp på någons köplista. Och då måste det strykas omedelbart!

Martin 58

GRAFIK 80
Sannerligen trist grafik för att vara ett Dreamcast-spel.

KONTROLL 73
Relativt vettig spelkontroll baserad på *Gauntlet*.

LJUD 61
Enkla ljudmattor och fjuttiga ljudeffekter. Mycket oinspirerande.

ATMOSFÄR 62
Enformigt och trist.

TOTALT

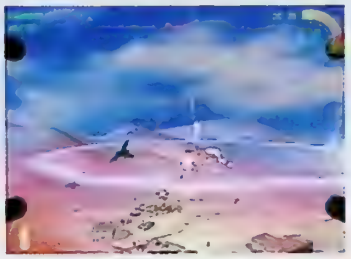
Den första strömmen tredjepartsspel är ofta dåliga. *Det här är ett bra exempel på det.*

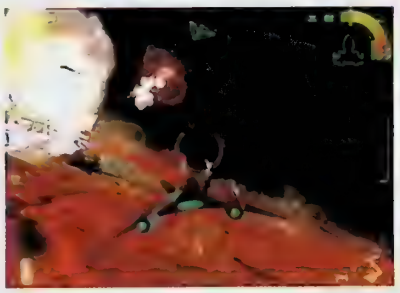
65

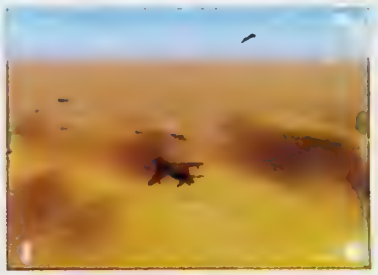
Incoming

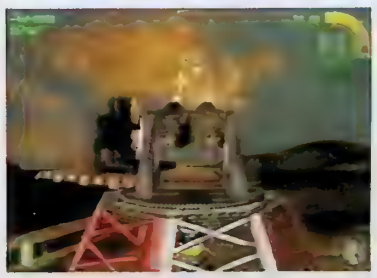
SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Rage
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — 14 oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

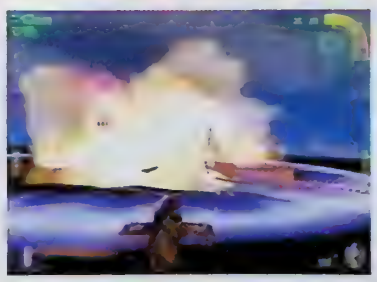
Kommer någon ihåg *Missile Command*? Spelet som gick ut på att försvara städer från missiler som damp ned från rymden. *Incoming* är inte alls långt ifrån den gamla klassikern. Största skillnaden ligger i att *Incoming* har lite mer variation och betydligt vackrare grafik.











Shoot 'em up är en genre som många företag verkar ha svårt att förnya. Under årens lopp har ljuspistoler, bättre grafik och fria tredimensionella världar bäddat för verklighetstrogna upplevelser, eller bara rent röj utan restriktioner. *Incoming* tillhör den senare kategorin. Lite slätstruket kan tyckas, men skjuta får man göra så att det räcker och blir över.

I *Incoming* gäller det att försvara en bas mot en utomjordisk övermakt. Uppdragen är uppdelade i så kallade attackvågor, upp till tio stycken, och när de är avklarade förflyttas man till en nytt uppdrag. I det första uppdraget gäller det bland annat att från marken skjuta ned flygande föremål, transportera viktigt materiel med en attackhelikopter, skydda marktrupper och skjuta sönder flygande tefat.

De efterföljande banorna är snarlika, fast utspelar sig i andra miljöer.

På en delad skärm kan två spelare mötas. Här bjuds det på en rad olika farkoster; allt från rymdskepp till stridsflygplan. Att ge sig på varandra i *Incoming* är trots de begränsade alternativen ett skapligt tidsfördriv. Ingenting är nytt, vi har sett det förr, men det håller åtminstone den standard man kan förvänta sig av ett spel i den här kategorin.

Incoming är bitvis grafiskt imponerande med läckra ljuseffekter, ljuva explosioner och detaljerade omgivningar. Trots det så känns det lite för kliniskt rent för att den rätta stämningen ska infinna sig. Och när den visuella stelheten blandas med det monotona spelkonceptet så uppstår inte direkt ljuv musik. *Incoming* har några av de inslag som gör även *Millenium Soldier: Expendable* dåligt. Nytänkandet infinner sig aldrig och *Incoming* blir till ett visuellt uppvisningsobjekt – ett bevis på Dreamcasts grafiska kapacitet fast utan de viktiga nämnare som krävs för att hålla en spelare engagerad en längre tid. *MJ*

DEN FÖRSTA GENERATIONEN

Rages *Incoming* har lyckats att sälja i en ganska stor upplaga i Japan. Det grundar sig inte på spelets kvaliteter utan mer på att det var en av de första titlarna som släpptes till Dreamcast.

Att skjuta ned våg efter våg av utomjordingar är till en början en utmaning. Att växla mellan olika farkoster och miljöer, ta del av den lite slätstrukna handlingen och studera tvåspelarmöjligheten är de första timmarna helt i sin ordning. Men när ruset av att ta del av den nya generationens spel lagt sig finns det inte så mycket kvar. För i grund och botten kan inte *Incoming* bjuda på det där lilla extra. Det är och förblir ett enkelt och banalt shoot 'em up. Vackert men hopplöst innehållslöst.

Martin 70

GRAFIK 77
Bitvis vacker grafik, kanske lite för klinisk.

SPELBARHET 70
Vissa farkoster rör sig som de ska medan andra inte gör det.

TILTALL
Ett gammalt monotont spel i ny förpackning.

LJUD 72
Tanig trumma och bas blandas med explosioner och laserljud.

UTMANING 68
För mycket upprepning. Ingenting nytt under solen.

67

NY TIDNING

SUPER PLAY

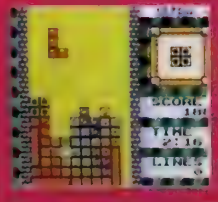
35 NYA SPEL RECENSERADE

GAME BOY SPECIAL

PRIS 59 KRONOR

The Legend of Zelda:
Link's Awakening DX

Tetris DX



Minst blev störst

TIDSAM 0701-02 02

7 388070 105904

Pokémon

Monsterinvasion!
Nu kommer Pikachu och hans 150 vänner till Sverige.

UTE NU!

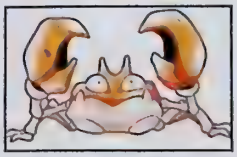
fokus

final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • galna • retro

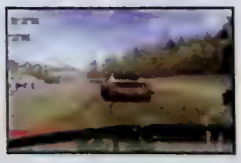
FEM FAVORITER

Rollspel: **FINAL FANTASY VIII**
En modern RPG-klassiker.

Minispel: **POKÉMON**
Invasionen har börjat.



Arkadspel: **F355 CHALLENGE**
Mer verklighetstroget kan det inte bli.



Anime: **ANIME WEB TURNPIKE**
För dig som vill hitta rätt. [www.anipike.com]

Internet: **IGN POCKET**
En guide till minikonsolvärlden.
[www.ignpocket.com]

rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Phantasy Star Online är inte det enda som _Phantasy Star_-fans har att se fram emot. Utvecklingen av _Eternal Arcadia_ leds också av nyckelpersonerna bakom den klassiska RPG-serien.

ETERNAL ARCADIA

SEGA • DREAMCAST

Segas första stora satsning på ett Dreamcast-RPG produceras av delar av utvecklingsteamen bakom *Phantasy Star*, *Sakura Wars* och *Dragon Force*. Spelet utannonserades redan tidigt i somras som Project Ares och på Tokyo Game Show premiärvisades det på stora TV-skärmar inför en imponerad publik.

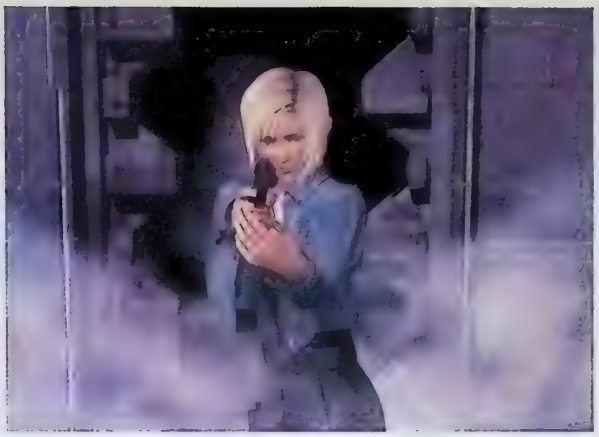
Eternal Arcadia utspelar sig på en till synes oändlig himmel där människor bor på svävande öar. För att färdas mellan öarna och till platser där ingen människa tidigare har satt sin fot används flygande skepp. Och lika farliga och oberäkneliga som vår planets hav var när människor utforskade dem för hundratals år sedan, är deras himmel. Det största hotet mot öfolkets resor är piraterna, som är uppdelade i två ligor och som rånar och plundrar så fort de får chansen.

Det mesta i *Eternal Arcadia* kretsar kring tre huvudpersoner. Vyse och Aika tillhör den snällare typen av pirater – de som bara utger sig för att ta från de rika och ge till de fattiga – men var Fina kommer ifrån och vilken grupp hon tillhör är det ingen som vet säkert.

Än så länge är det främst de vackra miljöerna och enorma luftskeppen som imponerar, eftersom Sega har valt att inte låta någon få chans att provspela *Eternal Arcadia*. Men samtidigt utlovar de att spelet kommer att sätta en ny standard för hur ett bra RPG ska vara. Både vad gäller handling, utforskning och strider. Och när nu även *Phantasy Star Online* är under produktion ser det verkligen ut som att Dreamcast kan bli alla rollspelares drömkonsol.

PARASITE EVE II

SQUARE • PLAYSTATION



Redan på E3 i våras visade Square en 30 sekunder lång trailer för ett nytt spel med Aya Brea i huvudrollen, men det var först på Tokyo Game Show som Square officiellt utannonserade *Parasite Eve II*. Lite oväntat har teamet bakom originalet inte särskilt mycket med uppföljaren att göra, utan Squares nystartade division i Osaka har fått fria händer att utveckla konceptet. Därför skiljer sig *Parasite Eve II* ganska mycket från sin föregångare. Av huvudpersonerna är det bara Aya som är kvar, och inte ens hon är sig helt lik. Karaktärsdesignern Tetsuya Nomura, som skapade original-Aya och som även ligger bakom alla karaktärer i *Final Fantasy VII* och *VIII*, är nämligen inte alls involverad i det nya projektet. Men det som främst skiljer *Parasite Eve II* från originalet är att det är mer actionbaserat. Fortfarande slåss Aya med hjälp av menyer, men speciellt möjligheten att undvika konfrontationer med fiender gör äventyret mer intensivt.

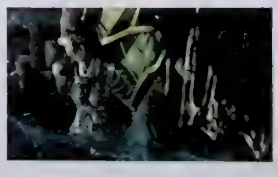
Det nya äventyret utspelar sig i Los Angeles i september 2000, då nya former av mitokondrier upptäcks. Eftersom Aya lyckades hindra dem från att ödelägga hela New York tre år tidigare blir hon och hennes FBI-team inkallade. Men den här gången visar sig mitokondrierna vara ännu starkare.

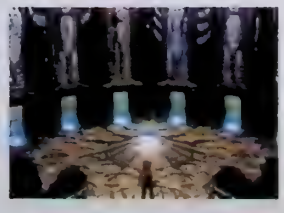
I slutet av december släpps *Parasite Eve II* i Japan och Square har redan bekräftat att det kommer till USA till våren, så en europeisk version lär inte heller vara långt borta.

LEGEND OF DRAGOON

SONY • PLAYSTATION

I tre år har ett hundra man stort Sony-team arbetat med rollspelet *Legend of Dragoon* till PlayStation. Omkring nyår ska det vara färdigt och på en amerikansk grafikmässa presenterades nyligen 30 minuter förrenderade filmsekvenser ur spelet. Att döma av dem utspelar sig äventyret på medeltiden och innehåller alla klassiska fantasy-inslag som enorma svärd, kraftfulla trollkarlar och onda drakar.





Om spelets upplägg och handling blir lika fantastiska som den förrenderade grafiken kan *Legend of Dragoon* mycket väl bli en seriös konkurrent till *Final Fantasy*-spelen.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

HALLÅ!

1. När släpps *Final Fantasy VI* till PlayStation?
2. När kommer ni att recensera *Final Fantasy VIII*?
3. Jag har förhandsbokat *Final Fantasy VIII* och sedan hört att stridssystemet är nytt och väldigt krångligt. Till exempel att man måste stjäla magier från sina fiender. Är det sant?
4. När släpps *Chrono Cross*?
5. Kan man spela två personer samtidigt i *Legend of Mana*?
6. Kommer det att finnas något samband mellan *Final Fantasy VII* och *VIII*, förutom Cid?

Vicke

HEJ VICKE.

1. Det är en del av samlingen *Final Fantasy Anthology* som släpps i USA nu i oktober. I Japan finns det ute sedan ett halvår tillbaka.
2. I nästa nummer.
3. Magisystemet är nytt och lite svårare att lära sig än det i *Final Fantasy VII*. Men det går att få hjälp av datorn om man vill göra det enklare. Att stjäla magier från fiender är dessutom hur lätt som helst.
4. Den 18 november släpps det i Japan.
5. Ja. Men inte tre som i *Secret of Mana*.
6. Spelkonceptet är detsamma, men innehållsmässigt är allting nytt. Så har det alltid varit i *Final Fantasy*-serien.

Tobias

HEJ TOBIAS!

1. Jag har hört att Ubi Soft har köpt några rollspel som de ska släppa i Europa. Stämmer det? Vilka rollspel rör det sig om?
2. Vilka Square-spel kommer definitivt att släppas i Sverige?
3. Kommer Segas rollspel till Dreamcast att översättas till engelska?

Simon

HEJ SIMON.

1. Ja. Ubi Soft släpper de europeiska versionerna av *Grandia* till PlayStation och *Evolution* till Dreamcast. Säljer de bra kommer de säkert att släppa fler japanska rollspel här.
2. *Final Fantasy VIII*, *Chocobo Racing*, *Ehrgeiz* och *SaGa Frontier II* släpps det närmaste halvåret. Med största säkerhet kommer även *Legend of Mana*, *Chrono Cross* och *Parasite Eve II* nästa sommar.
3. Sega har ju haft för vana att släppa alla sina bra rollspel i hela världen, så vi får hoppas att de inte sviker oss nu.

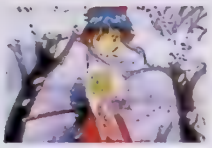
Tobias

anime express

AV MARTIN JOHANSSON

ADV har under årens lopp gett ut en mängd olika filmer. På senare tid har de börjat att specialisera sig på spelrelaterade produkter. Bland dessa finner vi den animerade versionen av Saturn-äventyret *Sakura Wars*.

I *Sakura Taisen* till Saturn får spelaren rollen som Ichirou Ogami som nyligen examinerats från militärakademin och som tagit värvning hos Imperial Floral Assault Group. Speluppläggget är en blandning mellan strategi och någon slags form av vardagssimulator.



SAKURA WARS

Fujishima Kosukes verk känner man igen. Bland annat har han arbetat med serier som *You're under Arrest* och *Oh! My Godess*. I *Sakura Wars*, eller *Sakura Taisen* som serien heter i Japan, lyser hans karaktärsdesign klart igenom. Och tillsammans med Ohji Hiros originalmanus formas en av de mest populära bishojou-produktionerna på senare tid. För de som inte besitter kunskaper i japanska har *Sakura Wars* varit en sluten värld – oåtkomlig och mystisk. På Internet har det skapats åtskilliga fansiter för spelen och OAV:erna. Översättningar, spelguider, hemgjorda artwork och spekulationer har bubblat i en gigantisk kittel som till slut har gjort att ADV har öppnat ögonen för den animerade serien, vilket i sin tur har lett till att *Sakura Wars* äntligen släpps i översatt version här i Europa.

Sakura Wars tar sin början i Tokyo under Taishoeran. Året är 1919 och greve Hanakouji och Yoneda Ikki förbereder sig för en demoninvasion som ett år tidigare varit nära att förinta världen. Med den nya ångtekniken skapas en speciell elitstyrka, Imperial Floral Assault Group, vars uppgift är att försvara Tokyo och dess invånare. Självmordskandidatstruppen består till största delen av unga kvinnor som alla har olika egenskaper. Den ryskfödda Maria Tachibana försöker att hålla ihop gruppen så gott hon kan, men misslyckas ibland. Den jättelika androgyna Kirishima Kanna är en krutdurk som gång på gång exploderar. Kinesiskan Ri Kohran är expert på att torpedera sig själv i luften. Hon är en slags comic-relief; en slapstickkaraktär som lättar upp stämningen. Sakura Kazuma är den kanske mest allvarliga men ändå mest populära karaktären i *Sakura Wars*, och hennes bakgrund är väl sammanflätad med demoninvasionen. Hennes bortgångne far Shinguuji Kazuma var en mästare på att hantera det mystiska själasvärdet – en färdighet som hon nu har ärvt och måste använda i kampen mot demonerna och den onda organisationen Kuronosukai. Den yngsta medlemmen i Imperial Floral Assault Group är fransyskan Iris Chateaubriand som besitter psykologiska krafter och som alltid ackompanjeras av sin nallebjörn Jean-Pierre.

Det trista med de första avsnitten är att de pendlar så snabbt mellan att vara indragande och banala. Ena sekunden slås man av ett högkvalitativt berättarmönster och en handling som introducerar en fantasifull värld med underbar animation, subtila klipp och atmosfärisk musik. Men plötsligt blir hela konceptet allmänt larvigt. Under den första episoden, The Demon Wars Begin Again, introduceras filmens karaktärer under ganska stressiga former. Men det kan man ha överseende med. Ohji Hiros manus är däremot ett större problem. Han blandar nämligen ihop alldeles för många genrer. Det finns liknande inslag i till exempel *Tenchi Muyo*, men de är mer estetiskt uppbyggda. Humorn som blandas med allvaret i den sista delen av OAV-serien känns inte lika okonstlad som den gör här. Som tur är tar sig berättelsen allt eftersom och de smärre avbrotten kan ignoreras till förmån för helheten.

Vad gäller helheten så är *Sakura Wars* trots allt en av de mest kvalitativa OAV-serier som har getts ut på länge. De senaste spelrelaterade produkterna såsom *Street Fighter*, *Toshinden* och *Sonic the Hedgehog* har inte på något sätt överträffat sina digitala förebilder. Kanske blir det *Sakura Wars* som lyckas med den bedriften.

AV TOMMY RYDLING

kontroll

Denna månad testar vi två nya handkontroller till PlayStation. Det handlar egentligen om samma modell fast i två varianter; en vanlig och en sladdlös.

SHOCK² ANALOG CONTROLLER

GUILLEMOT • UBI SOFT • PLAYSTATION

Det är ingen slump att den här handkontrollen från Guillemot heter Shock upphöjt till två. Det är nämligen utan tvekan den kraftigast vibrerande Dual Shock-handkontroll vi har testat. Efter en sträcka i *Colin McRae Rally* känns det som att man har klippt gräsmattan med en gammal motorgräsklippare. Vissa gillar denna lite överdrivna vibration, och jag tycker att det passar bra i just *Colin McRae Rally*. I andra spel, där vibrationseffekten är tänkt att användas lite mer subtilt, kan det kännas jobbigt att Shock²-kontrollen skakar så mycket. De kraftiga vibrationerna gör också att det brummar högljutt om handkontrollen ibland.

Shock² är skön att hålla i och har ett rejält styrkors och stora L- och R-knappar. En fiffig effekt hos Shock² är att den är NegCon-kompatibel. Det innebär att man till exempel kan köra *Ridge Racer Type 4* med de två analoga spakarna i NegCon-läge, fast spelet egentligen kräver en NegCon eller JogCon för att stödja analog styrning. Suveränt!

Det enda negativa man kan säga om Shock² är att den känns lite plastig, men för 199 kronor får man en mycket bra handkontroll med kraftiga vibrationer.

SHOCK² INFRARED CONTROLLER

GUILLEMOT • UBI SOFT • PLAYSTATION

Det här är en sladdlös variant av Shock²-handkontrollen. En infraröd sändare sätts där handkontrollen vanligtvis kopplas in, och en mottagare med fyra AAA-batterier sätts fast på handkontrollens undersida. Både sändaren och mottagaren kan ställas in på läge A eller B, vilket gör att man kan koppla in två sladdlösa handkontroller till en PlayStation utan att de stör varandra. Däremot kan man inte koppla in fyra stycken om man har en Multitap, eftersom de handkontroller som ställs in på samma läge kommer att störa varandra.

Handkontrollen känns nästan likadan att hålla som sin enklare föregångare med sladd. Skillnaden är bara att denna modell blir tyngre på grund av batterierna.

Om man sitter och siktar med handkontrollen mot sändaren man har kopplat in i PlayStation-konsolen så fungerar den bra. Skulle man däremot råka peka med handkontrollen lite för mycket åt sidan eller uppåt i taket kan det hända att signalöverföringen avbryts för en liten stund. I *Colin McRae Rally* betyder det att man riskerar att köra in i ett träd och volta. I *Soul Blade* betyder det att man missar sin planerade motattack och istället blir slagen medvetslös av sin motståndare.

Detta problem går att avhjälpa något genom att placera sin PlayStation så rakt framför sig som möjligt samt i samma höjd som man brukar hålla handkontrollen. Brukar du ha din maskin på ett litet bord bredvid soffan är det här absolut ingenting för dig, med andra ord.

Jag är skeptisk till den här produkten och trådlösa handkontroller i allmänhet. Visst ger det en ökad frihetskänsla, men är det värt det när man vet att det ibland kan sluta att fungera mitt i ett spel? Dessutom kostar handkontrollen ungefär 150 kronor mer än en modell med sladd, så jag skulle helt klart avråda från att inköpa den här, även om idén är god.

online

AV MATS LUNDGREN

Det är stor rörelse på konsolmarknaden just nu. Alla verkar vilja bränna av sina fetaste raketer inför millennieskiftet. Och länkarna till pangsiterna hittar du här.

Själv är bästa dräng heter det ju och nu verkar det som att Nintendo inte längre tänker förlita sig så hårt på tredjepartstillverkarna – gamla *Goldeneye 007*, *Shadowgate 64* och i Japan nysläppta *Ogre Battle 64* undantaget. Om Nintendo ska hålla farten på N64-försäljningen krävs lite högre spelkvalitet för att skapa hälsosamt brus kring konsolen. Alltså tar man saken i egna händer. I den binge nya spel man aviserat finns det nya *Zelda Gaiden* (vid sidan av de nya *Zelda*-äventyren till Game Boy Color) och ett nytt Mario-spel. Det är så man bygger varumärken, fast lite oroväckande är det att partnertillverkarna har svårt att nå upp till samma höga kvalitet.

Har ni inte sett *Gaiden*-bilderna på nätet än så finns de bland annat på **GIA - Gaming Intelligence Agency**. Siten startade i november 1998 och har sedan dess ständigt förbättrats.

Nu menar vi inte att vara taskiga, men om du läser detta Martin, så kanske du har en del stoff att uppdatera din annars mycket lovande sida med. Martin gör nämligen en ny svensk *Zelda*-sida; **ZeldaSverige**. Den har annars ett bra upplägg. Än mer ambitiös är Johans **Min guide till Zelda: Ocarina of Time** som har allt i faktaväg som man hade behövt när man startade spelet första gången. Perfekt för dem som börjar att spela nu och behöver lite hjälp på traven.

Alla som trodde att Virtual Boy hade dött ska kanske tänka om. Simon South har satt ihop något han kallar **Nintendo Virtual Boy Resources** där han listat länkar till i stort sett allt som finns på nätet som handlar om Virtual Boy. Med nytillkomna länken till The Red Area får man även tips om hur man programmerar sina egna spel.

David Flodin har tillsammans med en kompis tillverkat **Svenska Nintendo 64**, en snygg hemsida som bevakar formatet med tips, high scores och nyheter samt recensioner, reportage (kommer) och retro: tillbakablickar på bra spel.

Lite av samma mix finns även på tidigare omskrivna **TVspelswebben**.

Square velar

Squares diplomatiska kommentar "Projekt Dolphin låter intressant" avslöjar inte om de tänker utveckla spel för den nya konsolen. Trots det har de vid det här laget skaffat sig fans i alla läger. Så startade till exempel Chris Carlson i vintras sin sida **Destination Mana** med utgångspunkt från spelet *Secret of Mana*. Men nu har sidan vuxit ut genom både *Seiken Densetsu 3* och *Legend Of Mana* med guider, tips, bilder, info, med mera. Kolla!

Ytterligare en Square-sida hittar vi på **FF Series Page**, vilken koncentrerar sig på *Final Fantasy VII* och *VIII*. Fler bilder finns på **FF Online** om nu någon har missat denna alltid utmärkta site.

FF8 World är en site som kommer att överleva släppet av själva spelet. Stället ger en snabb orientering om vad Square har skapat denna gång, faktiskt så har vi aldrig tidigare hört ett bättre urval av onlinemusik eller sett så många nedladdningsbara midi- och filmfiler som just här. När siter görs så här massiva får de ett enastående marknadsförings- och övertalningsvärde för nya spelare som inte har bekantat sig med rollspel tidigare (eller är avogt inställda). Bokmärk genast!

Tobias **RPG Heaven** är under uppbyggnad men har redan nu ett antal rubiker som lovar en intressant fortsättning: PlayStation 2, RPG-chat, reportage om världens bästa action-RPG-serie (ska bli spännande att läsa när länken fungerar) och länktips till andra bara rollspelssiter.

Jim Bernström tipsar om den innehållsrika **Eden, a Breath of Fire Shrine** där man förutom samtliga spel i serien också finner information om fyran, plus en avdelning med anime. När Jim ändå håller på låter han oss veta att han även har en egen sida, **SkyHole**.

Helt fokuserad på *Final Fantasy VIII*, vilket antyds i namnet, är **Total FF8**. En mycket snyggt inramad sida som sakta har byggts ut bland annat med en hel binge länkar med mycket intressanta siter på temat rollspel.

Flera av Online-läsarna har hört av sig och vill att vi tipsar om att **RPGamer** har fått ny design. Faktum är att den har blivit mer lättläst och inte minst enklare att navigera i.

Söker man efter musik till de olika *Final Fantasy*-spelen kan man med fördel vända sig till siten **Enhasa** där det även finns låtar till andra spel. Det finns också anledning att besöka **Zunk's Final Fantasy Soundtrack Page** där det ligger info om nära alla skivor som har släppts inom ämnet, midi-filer och bilder.

Square talar

Om nu Square tiger om sitt framtida engagemang på Dolphin-fronten, så har de precis aviserat en uppföljare *till Chrono Trigger*. Och det strax före att *Final Fantasy VIII* släpps i USA. Kanske har företaget stärkts av Sonys försäkringar att det nya säkerhetschipet verkligen ska garantera kopieringsskydd. Då har de nog inte sett alla de kaxigt utmanande kommentarerna som chipet har mött i Usenet-världen. Naturligtvis kan Sony inte ge upp, men frågan är om inte hackers alltid ligger ett steg före och pengarna kanske kan användas bättre på andra ställen?

Låt oss lägga piratverksamheten åt sidan och istället ägna oss åt spelförädlande hjälp. På **Playstation Cheats** hittar man det mesta av fusk man kan tänkas behöva för att kunna avsluta allehanda spel. **Planet Playstation** är egentligen inte så mycket att hänga i julgranen men siten har en mycket väl utbyggd fuskavdelning som kan vara värd att titta lite närmare på.

PSXstudio är en nyhetssite som i ögonblicket fokuserar på *Spyro 2* och förhoppningarna att spelet än en gång ska rädda Sonys jul. Stället har ett fult typsnitt men bra innehåll.

Smarta Sega-spekulationer

Med ett Sega som på hemmaplan rapporteras ha finansiella problem, håller Europa i skrivande stund på att ladda inför Dreamcast-släppet. Fördelen med att ligga sist i releaseledet är att det har hunnit ut rejält med spel, åtminstone fler än vid själva originallanseringen i Japan. All ryktesspridning om fortsättningen av Dreamcast är just nu marknadsmässigt ett praktexempel på hur marknadsföring ska skötas. Det finns inga konkreta bevis för att Sega står bakom ryktesspridningen, å andra sidan finns det inget som talar emot att Sega har ett finger med i spelet. Spekulationerna kring om Dreamcast ska erbjuda web-TV, kunna köra film, överträffa det som nu går att göra med en Internetkoppling – testning pågår med kabelmodem i Japan (se mer länk **Seganet**) – plus förväntade försäljningssiffror och kommande spel, tja, ska man tro alla rykten kan man strax slänga ut hemmets alla nöjesapparater plus både micron, brödrosten och kylskåpet när Sega levererar alla Dreamcast-tillsatser.

I väntan på mirakel kan vi svänga förbi Sigges och Benkes hemsida **TDS – Tzigg's Dreamcast Site** vilken uppdateras dagligen. När vi hälsar på har man precis lagt ut färska bilder på Segas Dreamcast-webläsare.

Svenska initiativ på Segas rollspelsfront kommer i form av **Henriks Sailor Moon** – en faktaspäckad sak med sannolikt alla spelfigurerna listade med personuppgifter och allt. Vi utgår ifrån att de är samma som i de tyska TV-avsnitten, från vilka fakta här är hämtat.

Rings of Saturn är det lite missvisande namnet på en ny Sega-site som faktiskt innehåller resurser för alla spelformat. Klickar man sig in här upptäcker man visserligen fusk för Dreamcast samt en databas för både den och Saturn, men samlingen länkar till övriga konsolformat avslöjar att man kan använda stället för att surfa vidare efter annan info man söker.

Dricas World som tidigare under annat namn gjort sig känd för att bevaka Saturns modem ur olika aspekter, har nu tagit upp tråden och rapporterar om det nya modemet till Dreamcast.

Vi påminner om **Segadojo** som verkar ha lika stora möjligheter att växa ut i praktfullhet som föregångaren som fokuserar på Nintendo.

Mixsiter

Trots att marknaden för länge sedan borde vara mättad, fortsätter det att ploppa upp spelsiter som täcker in de största spelformaten. Lagom till ettårsjubileumet hälsar vi den engelska siten **NextWave** välkommen till Online. Här hittar man en mix av nyheter, recensioner, diskussionsforum och bildgalleri. Småputtrigt för alla spelformat.

Dennis Öberg meddelar att **KonsolNYTT** har startat. Men han, liksom många andra, har skickat med en bruten länk. Se till att grejerna fungerar när ni tipsar, och hör av er omgående om ni flyttar er sida eller om servern ligger nere en längre tid. Ni som vet med er att tipsade länkar har ruttnat uppmanas att höra av er igen, med en fungerande länk förstås.

Gameswire.com lider egentligen av en rätt trist grafisk utformning, men innehåller en del smått matnyttigt för alla plattformar, i form av tips, fusk, nyheter och recensioner. Behöver man spelhjälp rekommenderar vi dock **Cheat Masters**. Här finns det man behöver av fusk och hjälp till allehanda konsolspel. Dessutom är siten alert och listar tricks för flertalet av de senaste spelen. Kanon, eller?

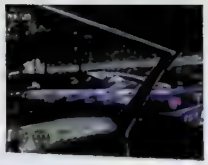
Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper:

Subject: Sega... Don't censor the green piss
Subject: How to write a how to
Subject: Smoke Detectors suck
Subject: Dreamcast Better than Sex? Yes! Here's how....
Subject: God Hates Videogames, And You Will All Burn
Subject: God Loves Videogames except Atari 2600 Pac Man

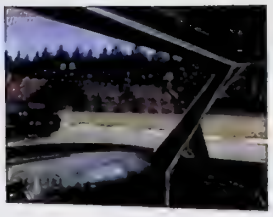
Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

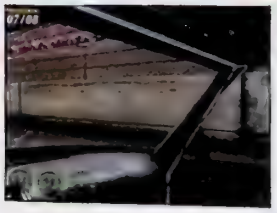
AV LOVISA LUNDSTRÖM

arkad



Enligt Yu Suzuki är hans eget spel *Ferrari F355 Challenge* det enda Formel 1-simulatorspelet som finns just nu. Därför kan han inte jämföra det med någonting. Det kanske låter kaxigt, men när man väl sitter där känns det som att han har rätt.





FERRARI F355 CHALLENGE

SEGA R&D2 • RACING

Det finns de som säger att Ferrari-förare har ett psykologiskt övertag över sina motståndare i Formel 1-lopp bara för att de kör just Ferrari. Bilmärket är väl inarbetat som statussymbol och märks bland annat i filmer som James Bond. Så när Sega skulle besluta om vilket märke de skulle licensera till sin nya arkadracingtitel föll valet efter en marknadsundersökning på bilen som nästan har gett en viss typ av röd färg sitt namn. Ferrari är en bil som alla drömmer om att en gång få köra. I Segas arkadsimulator *Ferrari F355 Challenge* blir det nästan möjligt. Man kommer så nära den verkliga upplevelsen en vanlig människa någonsin kommer. Och det var också Segas R&D2-teams mål när de engagerade bilspelsmästaren Yu Suzuki. Han äger självklart en Ferrari själv, och har tidigare varit med och utvecklat titlar som *Out Run*, *Virtua Racing*, *Hang On* och *Power Drift*. Och två och ett halv år har det tagit honom och resten av teamet bakom *Ferrari F355 Challenge* att försöka att göra det omöjliga möjligt. Men nu kan han också skryta med att spelet inte har några rivaler.

– *F355* har inga konkurrenter. Faktum är att det inte är någon tävling. Man kan inte jämföra det med *Sega Rally*. *Sega Rally* och *F355* är olika typer av spel. *F355* är en simulator och jag tror att det är den enda i den här kategorin, så någon tävling är inte möjlig. Det är som med fransk och japansk mat, man kan inte jämföra dem med varandra, men båda är goda.

För att det verkligen ska kännas som att man sitter i en riktig bil och kör, har utvecklingsteamet valt att spelet ska ha tre skärmar, som var och en får sin kraft från en egen Naomi-enhet. Istället för att man ser allt ihoptryckt på en skärm mitt framför sig kan grafiken anpassa sig mer efter hur det mänskliga ögat uppfattar saker och ting när man sitter i en bil. Och det man får när man sitter i arkad-Ferrari-kabinen är en nära-bil-upplevelse. Ferraris egna bilutvecklare har varit involverade i projektet för att spelet ska bli så autentiskt som möjligt. Alla inställningar och specifikationer man ser på skärmen är också äkta.

– Mitt största problem under utvecklingen av den här titeln var att teamet inte visste särskilt mycket om bilar, har Yu Suzuki berättat i tidningen Edge. De förstod inte vad det var jag ville skapa på grund av sin brist på körerfarenhet, så jag tog med dem till en riktig bilbana. De fick prata med professionella förare. Jag hyrde en Ferrari som de fick provköra. De som inte hade körkort fick ta det. De som inte hade bil fick köpa en.

Spelet består av tre nivåer, Novice, Intermediate och Simulation. Motståndarnas artificiella intelligens förändras beroende på vilken nivå man har valt. Men det finns aldrig mer än åtta bilar i ett lopp. Yu Suzuki tyckte att det blev för stressigt med fler bilar. Själv föredrar han Driving Mode, där man kör helt ensam på banan.

Det finns fem olika banor att välja mellan. Alla bygger på verkliga tävlingsarenor. Monza finns i Italien, Long Beach i USA och Motegi, Sugo och Suzuka är japanska förebilder. Det påverkar naturligtvis utseendet lite grann, i USA är det exempelvis palmer vid sidan av asfalten.

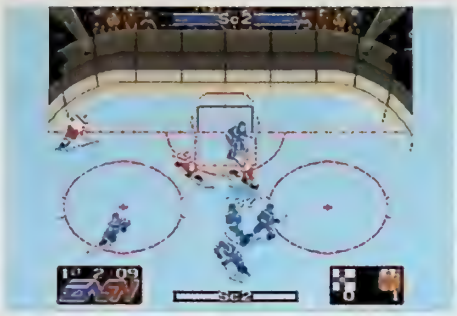
Det enda som känns lite tråkigt i *Ferrari F355 Challenge* är valet av musik. Eftersom högtalarna är placerade i öronhöjd så känns inte heavy metal som det bäst passande alternativet.

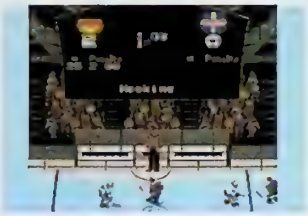
– När jag har kört runt i min Ferrari har jag kommit fram till att heavy metal är den musik som passar bäst i bilen. Van Halen passar bra i Ferrari-bilar, har Yu Suzuki sagt.

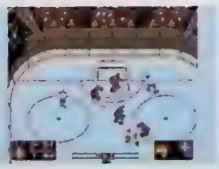
retro

AV TOBIAS BJARNEBY

Hur snygga deras senaste *NHL*-spel än är så pratar Electronic Arts varje år om att hitta tillbaka till känslan som fanns i Mega Drive-spelen. Har man spelat något av dem är det inte svårt att förstå vad de menar.







EA HOCKEY

ELECTRONIC ARTS • MEGA DRIVE • 1991

Att utseende ofta går före spelbarhet är ingen hemlighet. Särskilt uppenbart är det i många moderna sportspel, sådana som har producerats sedan uttrycket Motion Capture kom in i bilden. För att göra spelarnas rörelsemönster så verklighetstrogna som möjligt kopierar man riktiga idrottsmäns kroppsrörelser och applicerar dem på spelkaraktärerna. Resultatet ser onekligen imponerande ut, men problemet blir att varje karaktärs rörelseschema är så avancerat och består av så många animationer att tempot i spelet blir olidligt långsamt. I ett fotbollsspel leder det till att en spelare som får bollen och ska vända sig om för att springa åt rätt håll, gör det så sakta att han har hunnit bli av med bollen långt innan den avancerade rörelsen är slutförd. I ett ishockeyspel är det framför allt dribblingarna som blir lidande. Vilket innebär att hela spelet förlorar sin finess.

Under de senaste fem åren har det kommit ett otal mer eller mindre ospelbara sportspel, enbart på grund av detta fenomen. Men det fanns en tid innan Motion Captures genombrott. En konsol som inte kunde hantera 3D-grafik, men som samtidigt var tillräckligt avancerad för att tillåta en viss form av artificiell intelligens. Och som framför allt hade en tillräckligt snabb processor för att få upp hastigheten i spelen. Det var med hjälp av den som ett i konsolkretsar relativt okänt, amerikanskt spelföretag förvandlades till världens främsta sportspelstillverkare.

I USA hette Electronic Arts första licenserade ishockeyspel kort och gott *NHL Hockey*. Efter enorma framgångar med *John Madden Football* och dess NFL-licens hade Electronic Arts fått upp ögonen även för andra sporter och både ishockey och basket var givna eftersom de var störst i hemlandet. Lika given var Segas 16-bitskonsol Genesis. Inte enbart för att den ansågs vara trendigare än någonting som Nintendo, NEC eller Atari hade producerat, utan även för att den hade den snabbast tillgängliga processorn. Vilket var en förutsättning för att ett lagsportspel skulle kunna fungera.

I USA blev *NHL Hockey* snabbt minst lika framgångsrikt som *John Madden Football* och eftersom Electronic Arts ville vara ett globalt företag påbörjades genast en europeisk version. Men i Europa hade inte det amerikanska fotbollsspelet gått alls lika bra som hemma, på grund av att varken John Madden eller NFL inte var särskilt kända på andra sidan Atlanten. Så Electronic Arts bestämde sig för att göra om delar av *NHL Hockey*, och anpassa det för den nya, svårare marknaden.

Resultatet blev *EA Hockey* till Mega Drive, den europeiska versionen av Genesis. Borta var de nordamerikanska klubblagen, ersatta av 22 landslag från hela världen och då främst från Europa. Visserligen utan riktiga spelare men med en spelbarhet lika överlägsen som Sovjetunionens landslag. En känsla som speltillverkare än idag benämner som magisk.

Rutinerade musikern Rob Hubbard fick spelarna och publiken att låta som på riktigt, den rena grafiken fick isen att glänsa som på riktigt och Segas snabba processor fick spelarna och pucken att röra sig lika smidigt som på riktigt. Med hjälp av tre knappar och ett styrkryss kunde man dessutom få hela lagen att bete sig som på riktigt.

Tidigare hade lagsportspel varit antingen roliga men extremt orealistiska, eller sett relativt verkliga ut men varit helt ospelbara. *EA Hockey* var både det mest verklighetstrogna och det mest underhållande lagsportspelet någonsin.

Sedan debuten 1991 har Electronic Arts uppgraderat och förfinat sitt spelkoncept inte mindre än åtta gånger. De har till och med gett oss svenskar två egna versioner av spelet, baserade på Elitserien. Men aldrig någonsin har de överraskat oss på samma sätt som när de släppte *EA Hockey*. Och aldrig någonsin har de lyckats förändra sportspelsgenren på ett liknande sätt. Frågan är om det ens är möjligt.

Tävla och Vinn

PlayStation Dual Shock

Tävling och tävlingsregler hittar du på vår hemsida

www.gameshop.se

T-Bana Näckrosen
Råsundavägen 157
Tel:08-83 14 80

GAME SHOP

Norrköping
Drottninggatan 41
011-105 205

USA

1	(–)	Driver [PS]
2	(7)	Pokémon Pinball [GB]
3	(2)	Pokémon (Blue) [GB]
4	(3)	Pokémon (Red) [GB]
5	(–)	Pokémon Snap [N64]
6	(5)	Super Mario Bros Deluxe [GBC]
7	(4)	Super Smash Bros [N64]
8	(1)	Star Wars: Episode I Racer [N64]
9	(–)	Tarzan [PS]
10	(–)	Rugrats [PS]

Listan baseras på försäljningen i USA.

JAPAN

1	(–)	Winning Eleven 4 [PS]
2	(–)	Front Mission 3 [PS]
3	(–)	Wild Arms 2nd Ignition [PS]
4	(–)	Dance Dance Revolution: 2nd Remix [PS]
5	(–)	New Japan Pro Wrestling Toukon Retsuden IV [DC]
6	(–)	Macross VF-X2 [PS]
7	(–)	Everybody's Golf 2 [PS]
8	(–)	Seaman: Forbidden Pet [DC]
9	(4)	Accompaniment Anywhere [PS]
10	(1)	Powerful Pro Baseball '99 [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

Topp LISTOR

INTERNET

1	(–)	Soul Calibur [DC]
2	(6)	Final Fantasy VIII [PS]
3	(1)	World Driver Championship [N64]
4	(2)	Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
5	(5)	Star Ocean [PS]
6	(7)	King of Fighters Dream Match '99 [DC]
7	(3)	Lunar: Silver Star Story Complete [PS]
8	(8)	Driver [PS]
9	(–)	Marvel vs Capcom [DC]
10	(4)	Metal Gear Solid [PS]

Listan är © World Charts

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1	(1)	Mario Party
2	(3)	Goldeneye 007
3	(5)	Star Wars: Episode I Racer
4	(8)	Mario Kart 64
5	(–)	Command & Conquer 3D
6	(–)	Shadowgate 64: Trials of the Four Towers
7	(6)	Castlevania
8	(2)	F1 World Grand Prix II
9	(4)	Legend of Zelda: Ocarina of Time
10	(–)	Superman

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.

SUPER PLAY TOPP 20

Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]	1.	(1)
Final Fantasy VII [PS]	2.	(2)
Silent Hill [PS]	3.	(6)
Wipeout 3 [PS]	4.	(–)
Driver [PS]	5.	(4)
Super Mario Bros Deluxe [GBC]	6.	(7)
V-Rally 2 [PS]	7.	(5)
Metal Gear Solid [PS]	8.	(8)
Ape Escape [PS]	9.	(3)
R4: Ridge Racer Type 4 [PS]	10.	(9)
Shadowman [N64/PS]	11.	(–)
Goldeneye 007 [N64]	12.	(11)
Speedfreaks [PS]	13.	(–)
Croc 2 [PS]	14.	(16)
Street Fighter Alpha 3 [PS]	15.	(13)
Super Mario 64 [N64]	16.	(12)
Star Wars: Episode I Racer [N64]	17.	(10)
G-Police: Weapons of Justice [PS]	18.	(–)
Castlevania [N64]	19.	(15)
Quake II [N64]	20.	(17)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

ÖNSKELISTAN

Perfect Dark [N64]	1.	(2)
Zelda Gaiden [N64]	2.	(–)
Gran Turismo 2 [PS]	3.	(5)
Donkey Kong 64 [N64]	4.	(4)
Tomb Raider: The Last Revelation [PS]	5.	(–)
Final Fantasy Anthology [PS]	6.	(7)
Shen Mue [DC]	7.	(9)
Dino Crisis [PS]	8.	(10)
Soul Calibur [DC]	9.	(12)
Legend of Mana [PS]	10.	(6)
Super Smash Bros [N64]	11.	(13)
Chrono Cross [PS]	12.	(8)
Resident Evil: Nemesis [PS]	13.	(11)
Rayman 2: The Great Escape [N64/PS/DC]	14.	(–)
Resident Evil: Code Veronica [DC]	15.	(16)
Castlevania Resurrection [DC]	16.	(18)
Spyro 2 [PS]	17.	(15)
Super Mario Adventure [N64]	18.	(14)
Crash Team Racing [PS]	19.	(19)
Excitebike 64 [N64]	20.	(–)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du ser fram emot mest på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

VINN UNIK GAME BOY COLOR

Pokémon har invaderat Sverige. Och är du inte redan en av de lyckliga ägarna till spelet har du nu chansen att vinna ett av våra tre unika Pokémon-paket. Förstapriset är en specialdesignad orange Game Boy Color med små monster på, plus ett exemplar av spelet *Pokémon*. Ytterligare två vinnare får varsitt spel, plus en fin Pokémon-tröja.

Vad heter det elektriska, gula minimonstret som har blivit hela Pokémon-seriens maskot?

Pikachu 1

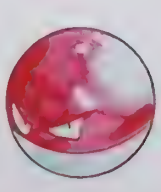
Charmander 2

Squirtle 3

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på

0712-110 30

(4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare fem frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de tre unika Pokémon-paketen. Lycka till!



Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips!', Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300-721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719-310 311 (5 kronor/samtal)

SEGAKLUBBEN Tel: 08-605 36 12 (Vard. 17.30-20.00) Fax: 08-605 23 14

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020-24 40 20, 08-605 36 11

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00-18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00-17.00)

MARIO GOLF

NINTENDO 64

Sedan han gjorde sin debut i början av åttiotalet har Mario fått pröva på det mesta man kan tänka sig i TV-spelsväg. Nu har det blivit dags för golf, och givetvis klarar han även det med glans.

FIRST CAMP HYRULE CUP

Gå till Code Entry-skärmen och knappa in lösenordet 0EQ561G2 så får du spela en turnering på Koopa Cup-banan med Donkey Kong.

SECOND CAMP HYRULE CUP

Om du istället använder koden 5VW689O6 så får du spela en turnering på Toad Highlands med Plum.

HEMLIG BANA

Om du först lyckas att öppna spelets fem första banor och sedan samlar på dig 2200 course points så kommer den hemliga banan Mario Star Course att bli tillgänglig.

RÄTTA TILL DIN SWING

Om du misslyckas med att få till den andra tryckningen på A när du ska slå till bollen kan du omedelbart efter trycka B för att hindra slaget från att genomföras. Du kan sedan göra om ditt slag i lugn och ro.

SPELA OM EN BANA

Om du inte är nöjd med dina framgångar på ett hål kan även det rättas till. Spara helt enkelt spelet där du är och välj sedan Continue från huvudmenyn så får du börja om från början på samma hål.

NINTENDO POWER TOURNAMENT

Om du skriver in KPXWN9N3 som lösenord så får du spela en hemlig turnering på Koopa Cup-banan. Ännu ett lösenord kommer att presenteras om du vinner den turneringen.

GOLFARENS NYA KLÄDER

Om du håller inne C-upp, C-ned, C-vänster eller C-höger medan du väljer golfare kommer karaktären att byta mundering.

VÄNSTERHÄNTA GOLFARE

Håll inne L eller Z medan du väljer golfare för att spela vänsterhänt.

PSYKA DINA MOTSTÅNDARE

När det är din motståndares tur att slå kan du trycka C-upp, C-ned, C-vänster eller C-höger för att distrahera med retsamma kommentarer.

SMICKRA DINA MOTSTÅNDARE

Trycker du istället Upp, Ned, Vänster eller Höger på styrkorset kommer du att ge din motståndare beröm, vilket kan vara minst lika psykande.

MAXIMAL SLAGLÄNGD

Om du trycker flitigt på Z eller A när bollen landar på marken kommer den att rulla extra långt.

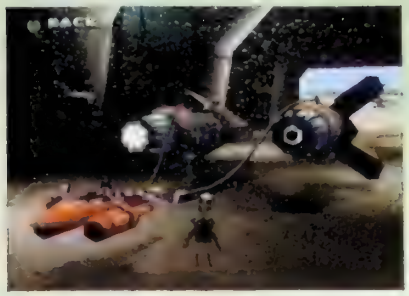
NYA SPELARE

Att få fram alla golfare i spelet är inte komplicerat, men inte lätt heller. Det gäller bara att besegra den motståndare du själv vill använda i Versus Mode. Du måste dock använda följande turordning för att det ska lyckas: Luigi, Yoshi, Sonny, Wario, Harry, Mario, Bowser.

För att få fram de tre sista golfarna krävs lite mer arbete. Donkey Kong blir spelbar när du har samlat på dig 30 mynt i Ring Mode, Mable blir spelbar när du har samlat ihop 50 mynt i Tournament Mode och Metal Mario får du spela med först när du har lyckats samla ihop alla 108 Birdie Badges

STAR WARS: EPISODE I RACER

NINTENDO 64



Detta halsbrytande racingspel från LucasArts har redan varit med på våra Tips-sidor en gång. Men sedan dess har vi hittat ytterligare knep och knåp som kan komma väl till pass i de högoktaniga *Star Wars*-loppen. Håll till godo!

AKTIVERA ALLA FUSK

Starta Tournament Mode och välj en tom namnfil. Håll inne Z och använd L för att skriva in namnet RRTANGENT. Bokstäverna kommer att visas i skärmens nedre vänstra hörn. Markera sedan End och tryck först L, sedan B. Välj samma namnfil igen. Håll inne Z och använd L för att skriva in namnet ABACUS. Markera End och tryck först L, sedan A. Starta sedan ett lopp på vilken Tournament-bana som helst. Pausa till sist spelet och tryck Upp, Vänster, Ned, Höger. Fuskmenyn kommer nu att visas, och alla fusk kommer att vara tillgängliga.

AUTOPILOT

Aktivera först fusket ovan. Du kan sedan aktivera autopiloten när som helst under ett lopp genom att trycka R och Z samtidigt. Det enda du behöver kontrollera är farten. Tryck R och Z igen för att återfå kontrollen över din Pod Racer.

SNABBA FUSK

Aktivera först fusket ovan. Gå sedan in i fuskmenyn och ställ in vilket nummer som helst utom noll i Debug Level, Du kan sedan fuska enkelt i loppen genom att använda det digitala styrkorset på följande sätt:

Se genom väggar	Vänster + Z
Snabbspolning	Upp
Bakåtspolning	Ned
Osynlig Pod Racer	Vänster
Spräng din Pod Racer	Höger

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

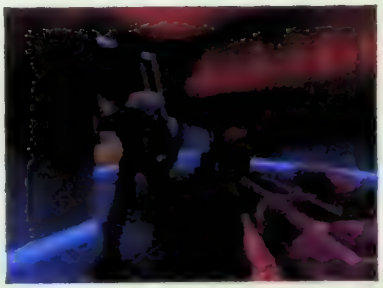
NINTENDO 64

Utvecklarna bakom *Star Wars: Rogue Squadron* hade bra framförhållning. När spelet släpptes var det ingen som kunde ana det, men det innehåller faktiskt ett av rymdskeppen från den nya filmen *Star Wars: Det Mörka Hotet*. Nu har LucasArts äntligen avslöjat den smaskiga hemligheten, och så här gör du för att själv få pröva på att spaka en smäcker Naboo Fighter.

Skriv först in HALIFAX? som lösenord. Välj sedan Enter Code igen och skriv in lösenordet !YNGWIE! så får du tillgång till det nya rymdskeppet.

QUAKE 2

NINTENDO 64



Nu behöver man inte längre äga en PC för att kunna njuta av *Quake 2*. Visserligen är spelet inte lika snyggt på Nintendo 64, men det är ändå roligt att spela. Och fusk finns det gott om, även på Nintendo 64.

HEMLIGA DEATHMATCH-BANOR

Skriv in FBBC VBBB FBBC VBF7 som lösenord. Då öppnas en hemlig Deathmatch-bana med en tidsbegränsning på 1 minut och 40 sekunder och ett raketgevär.

Lösenordet FVBS LBBB 7VBC 3BGB öppnar en liknande bana, men med en svårare utmaning.

OÄNDLIG AMMUNITION I MULTI PLAYER

S3T1 NF1N IT3S H0TS

SVAG GRAVITATION I MULTI PLAYER

S3TL 0WGR VITY ????

YTTERLIGARE UNIFORMSFÄRGER

S3TC 00LC 0L0R S???

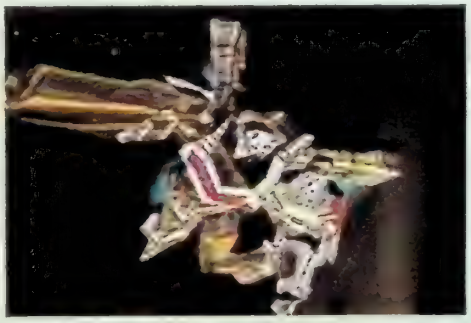
LÖSENORD FÖR BANOR

För att komma till skärmen där du ska skriva in dessa lösenord ska du välja Load Game och sedan trycka B när listan över sparade spel visas.

BANA	LÖSENORD
2	PGBR VK?B 65BH Y3HD
3	1KLS DN5H 7NBF DWRQ
4	2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
5	VK3T 7LFC 94B7 D3R3
6	WK3H QNBW NLV5 XGL3
7	TK7P 6LLP KWGY XD4V
8	ST0N QPX4 2WGY JXTS
9	R??P 7NY4 2WGX 99TX
10	Q??K BBBV NBQ1 7GCV
11	P64? ZM5B ?BM0 5YH6
12	N664 SQ63 XB?K B7LF
13	M682 M7QT 1215 8098
14	L669 H8MD G8XB JNYV
15	K681 X8CL H01K 1PF5
16	J6?0 BT5M NRZ2 QXLL
17	H6?0 XXFW PHV1 77P4
18	G6?9 GYMK RWNK SMSL
19	F6Y3 WXQK CHD0 8K4D

OMEGA BOOST

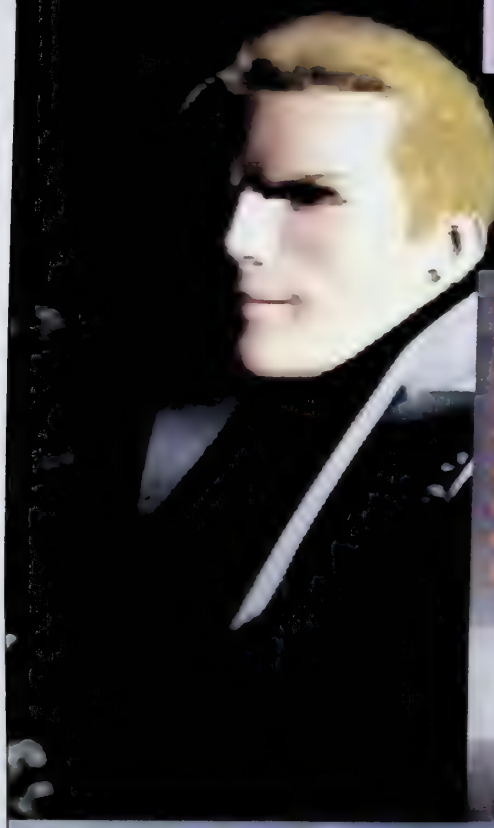
PLAYSTATION

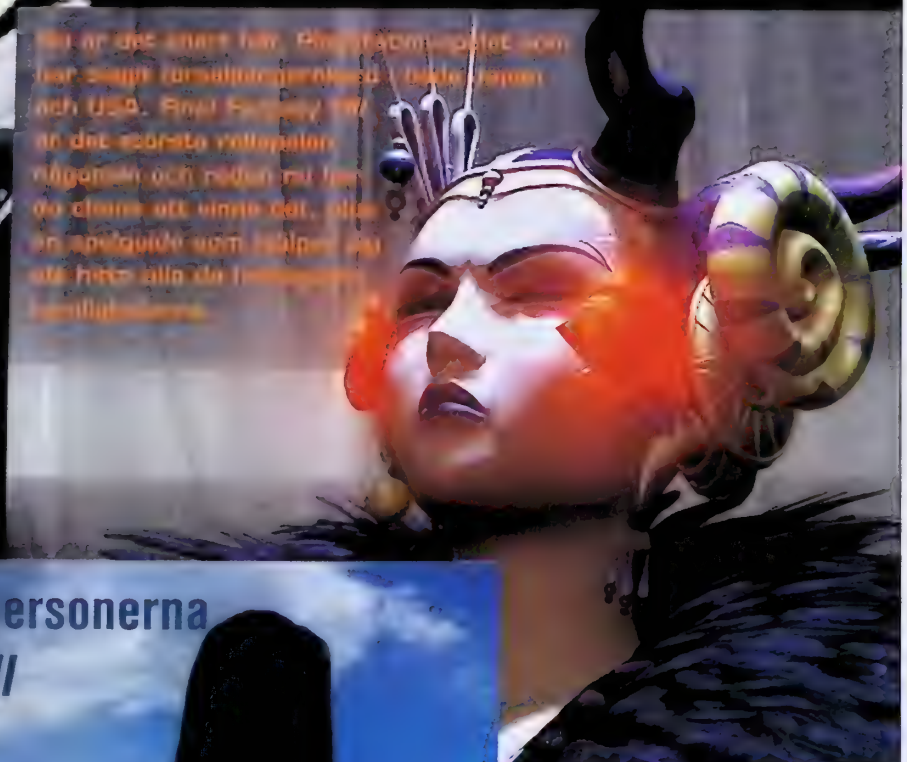


Utmaningen i detta kaotiska shoot 'em up består till stor del av att öppna alla dess hemliga banor. Det finns gott om dem, och det krävs många timmars spelande för att få tillgång till dem alla. Men det blir lite lättare om man vet exakt vad man måste klara för att öppna de hemliga banorna.

U1 Zone	Klara spelet på svårighetsgrad Hard med 90AP och utan att använda några Continues.
U2 Zone	Klara spelet på svårighetsgrad Hard med 60AP.
U3 Zone	Klara spelet på svårighetsgrad Hard med 50AP.
U4 Zone	Klara spelet på svårighetsgrad Normal med 90AP och utan att använda några Continues.
U5 Zone	Klara spelet på svårighetsgrad Normal med 60AP.
U7 Zone	Klara spelet på svårighetsgrad Hard utan att använda några Continues.
U8 Zone	Klara spelet på svårighetsgrad Normal.
U9 Zone	Klara spelet på svårighetsgrad Normal utan att använda några Continues.
V5 Zone	Klara spelet med 60AP.

Vinn Final Fantasy VIII





Endast en av huvudpersonerna från *Final Fantasy VII* är spelbar även i *Final Fantasy VIII*.

Vem?

1 – Cloud
2 – Tifa
3 – Cid

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på

0712-110 30 (4:55 kr/min)

och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna spelet och guiden. Lycka till!

DIN GUIDE TILL FILMENS VÄRLD

PRENUMERERA NU!

TOTAL FILM

Prenumerera nu. Ring prenakuten

08-672 03 33

Öppet dygnet runt. Eller boka via vår hemsida

www.totalfilm.nu

Är din samling komplett?

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsoltidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. **Mängdrabatt!** Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor. Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor. OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

SUPER POWER 1/93 –1/94 SLUT!

SUPER POWER 2/94 RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II, Clayfighter, Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3–7/94 – SLUT!

SUPER POWER 8/94 Vi har spelat *Ultra 64!* Och recenserat *Donkey Kong Country, Super Punch Out, Street Racer, Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95 – SLUT!

SUPER POWER 2/95 Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park. *Blackhawk, Ultimate Parodius, Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95 Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt frackt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi, Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 4-5/95 – SLUT!

SUPER POWER 6+7/95 Uppgraderat dubbelnummer! Speltecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 8/95 –2/96 SLUT!

Super PLAY 1–8 – SLUT!

Super PLAY 10 PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider, Porche Challenge, 2 Xtreme, Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 11-12•97 – SLUT!

Super PLAY 13 Vi firar Super PLAY:s ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64, Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14 Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och stora förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 15•97 – SLUT!

Super PLAY 16 Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night, Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*. **60 kr med CD**

Super PLAY 17 22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve, PaRappa the Rapper, War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*. **60 kr med CD**

Super PLAY 18 Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet. **60 kr med CD**

Super PLAY 19 Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Artiklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abe's otäcka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars, Sonic Jam, Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*. **60 kr med CD**

Super PLAY 20 *Final Fantasy*; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007, G-Police, NHL '98, Abe's Oddysee, Last Bronx* och *Multi Racing Championship*. **60 kr med CD**

Super PLAY 21 Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII, Tomb Raider 2, Castlevania: Symphony of the Night, Street Fighter EX Plus Alpha, Top Gear Rally* och *Time Crisis*. **60 kr med CD**

Super PLAY 22 Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing, Crash Bandicoot 2, Harvest Moon, Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*. **60 kr med CD**

Super PLAY 23•98 – SLUT!

Super PLAY 24 Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo, Quake 64, Pocket Monsters, Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25•98 – SLUT!

Super PLAY 26 Oumbärlig speltguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy

Super PLAY 27 Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2, Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*

Super PLAY 28 Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29 Sommarens stora E3-nummer med otal världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 30 En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazoole* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Super PLAY 31 Långa artiklar om *Wipeout 64, Tomb Raider 3* och *Godzilla*, recensioner av *International Superstar Soccer '98, F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy Tactics*, samt en komplett tipsguide till *Tekken 3*.

Super PLAY 32 Vi besökte Psygnosis i Liverpool och Manchester, pratade med Oddworld Inhabitants i San Luis och gick på ECTS-mässa i London. Dessutom fick vi en exklusiv förhandspresentation av *Sonic Adventure* till Dreamcast.

Super PLAY 33 Legenden om Zelda. Tokyo Game Show. Game Boy Color. Plus recensioner av *F-Zero X, NHL '99, Spyro the Dragon, Psybadek, Holy Magic Century, Colony Wars: Vengeance, Tenchu, Formula 1 '98* och många fler.

Super PLAY 34 Unik intervju med Shigeru Miyamoto och stor recension av hans masterverk *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dessutom utsåg vi 1998 års bästa spel.

Super PLAY 35 Allt om 1999 års största spel – *Final Fantasy VIII, Perfect Dark, Metal Gear Solid, Virtua Fighter 3tb* och många fler. Dessutom besökte vi Squares japanska högkvarter.

Super PLAY 36 Stor recension av *Metal Gear Solid* och exklusiv intervju med spelets skapare; Hideo Kojima. Plus allt vi visste då om nästa generations spelkonsoler.

Super PLAY 37 På besök i Marios värld. Vi presenterade *Super Smash Bros, Mario Golf 64* och *Super Mario RPG 2*, recenserade *Mario Party* och mindes *Super Mario Bros*. Dessutom hälsade vi på Argonaut. Och spelade *Sega Rally 2*.

Super PLAY 38 Det stora Sony-numret. Världspremiär för PlayStation 2. Stor intervju med mannen bakom *Gran Turismo*. Historien om konsolen som blev en livsstil. Plus recensioner av alla nya spel. Även till Nintendo 64 och Game Boy Color.

Super PLAY 39 På temat 3D eller inte 3D förklarar vi varför orginalet *Castlevania* är bättre än Nintendo 64-äventyret med samma namn, och recenserar *Street Fighter Alpha 3, Goemon's Great Adventure, Bust-a-Move 4* och *R-Type Delta*. Dessutom har vi varit i Tokyo.

Super PLAY 40 Vi firade världspremiären av *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* med en exklusiv recension av *Episode I Racer* och en återblick på det första *Star Wars*-arkadspelet. Dessutom presenterade vi världens tio största spelhjältar.

Super PLAY 41 Nintendo avslöjade Dolphin och vi åkte till Los Angeles för att besöka den gigantiska E3-mässan. Dessutom introducerade vi Pikachu och hans Pokémonvänner, och recenserade *Ape Escape, Driver* och *Super Mario Bros Deluxe*.

Super PLAY 42 Tema TV-spelsvåld. En genomgång av Capcoms skräckspel, recensioner av *Silent Hill* och *Quake II* och en tillbakablick på *Snatcher*. Plus en artikel om alla de farliga spelen och hur de påverkar oss.

Super PLAY 43 Det stora Sega-numret. Alla Dreamcasts tekniska fakta förklarade, historien om Sega, intervju med Shoichiro Irimajiri, förhandstitt på Sonic Adventure plus stora recensioner av *Sega Rally 2* och *Virtua Fighter 3tb*.

N64 GUIDE 1/98

I premiärnumret av vår specialtidning guidade vi dig genom *Banjo-Kazoole, Goldeneye 007, Mystical Ninja, Lylat Wars, Quake 64* och många fler. **60 kr.**

ZELDA GUIDE

Den kompletta och officiella svenska guiden till *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. 128 sidor med mängder av bilder. **Pris 129 kr.**

Nintendo 64

Castlevania *Äventyr* — 84

Grafiken är ojämn, precis som handlingen, och det känns som att Konami har tvingats att prioritera fel saker. *SP 39*

Command & Conquer *Strategi* — 84

Hittills det bästa strategispelet till Nintendo 64. *SP 42*

F1 World Grand Prix II *Racing* — 90

Fortfarande den bästa F1-simulatorn till Nintendo 64. *SP 42*

Goemon's Great Adventure *Plattform* — 83

Ett gammalmodigt men bra plattformsäventyr. *SP 39*

Lode Runner *Pussel* — 61

En ointressant nyproduktion av ett klassiskt spel. *SP40*

Mario Golf 64 *Sport* — 90

Ett roligt och underhållande golfspel som borde passa de flesta. *SP43*

Premier Manager 64 *Sport* — 84

Trots att *Premier Manager 64* är ett ganska litet spel är det roligt. *SP43*

Racing Simulation Monaco Grand Prix *Racing* — 85

Bättre än väntat. *SP40*

Re-Volt *Racing* — 70

Inte så kul som man hade hoppats. *SP42*

Shadowgate 64 *RPG* — 76

Ytterligare ett *Shadowgate*-spel, med allt vad det innebär. *SP40*

Shadowman *Äventyr* — 81

Inte det fantastiska *Shadowman* man hade väntat sig. *SP43*

Star Wars: Episode 1 Racer *Racing* — 86

Ett mer än godkänt racingspel som rider på en galen marknadshysteri. *SP40*

Tonic Trouble *Plattform* — 77

Kul idé, tråkigt genomförande. *SP43*

Quake II *Shoot 'em up* — 91

Quake II som vi vill se det till Nintendo 64. *SP 42*

PlayStation

Anna Kournikova's Smash Court Tennis *Sport* — 86

Roligare än alla realistiska tennissimulatorer tillsammans. *SP40*

Bomberman Fantasy Racing *Racing* — 72

Om Hudson försökt kombinera racinggenren med bombardemanget på ett mer sublimt sätt hade det här kunnat smälla högt. *SP40*

Bust-A-Move 4 *Pussel* — 83

Minuspoäng för för få förändringar och innovationer. *SP 39*

Capcom Generation *Samling* — 84

En gedigen samling klassiker för den vetgirige. *SP43*

Diver's Dream *Äventyr* — 80

Ett originellt undervattensäventyr. *SP 42*

Driver *Racing* — 90

När *Driver* är som bäst kan ingen filmad biljakt komma i närheten. *SP 41*

FA Manager *Sport* — 82

Mycket bättre än så här blir nog inte manager-spel till PlayStation. *SP43*

Legend of Kartia *RPG* — 78

Har brister men även helt unika inslag. *SP 42*

Lunar: Silver Star Story Complete *RPG* — 89

Ett rollspel i toppklass. *SP 42*

Monkey Hero *Äventyr* — 68

Blam har goda inspirationskällor, men gör ett dåligt spel. *SP 39*

Need for Speed: Road Challenge *Racing* — 75

En inte helt lyckad uppföljare till *Hot Pursuit*. *SP 39*

Omega Boost *Shoot 'em up* — 77

Välprogrammerat men oinspirerat. *SP40*

Player Manager 98-99 *Sport* — 70

Det här spelet kommer knappast att imponera på någon. *SP43*

Populous: The Beginning *Strategi* — 83

Ett underhållande strategispel. Men originalet var bättre. *SP 39*

Puma Street Soccer *Sport* — 67

Puma Street Soccer kanske intresserar entusiaster. Alla andra kan helt och hållet strunta i det. *SP40*

R-Type Delta *Shoot 'em up* — 90

Ett suveränt rymd-shoot 'em up av klassiskt märke. *SP 39*

Silent Hill *Äventyr* — 93

En studie i skräck och fasa. En milstolpe i spelhistorien. *SP 42*

Speed Freaks *Racing* — 88

Bästa humorracingen hittills till PlayStation. *SP43*

Sports Car GT *Racing* — 74

Ett godkänt bilspel med originella inslag, men tyvärr två år försent. *SP40*

Street Fighter Alpha 3 *Beat 'em up* — 91

Ett värdigt *Street Fighter*-spel med den rätta känslan. *SP 39*

Street Skater *Sport* — 87

Oväntat bra skatespel som bjuder på en gedigen speluppleveIse. *SP 39*

T'ai Fu *Plattform* — 68

T'ai Fu är ett trevligt spel för stunden. Om man törstar efter ytterligare ett plattformsspel, vill säga. *SP40*

Tony Hawk's Skateboarding *Sport* — 84

Att åka skateboard är roligt, på TV och i verkligheten. *SP43*

UmJammer Lammy *Musik* — 84

Mer välfyllt men mindre charmigt än *PaRappa the Rapper*. *SP 42*

Viva Football *Sport* — 70

Viva Football innehåller ingenting som vi inte redan har sett. *SP 39*

Dreamcast

Sega Rally 2 *Racing* — 96

Allt man kan vänta sig av ett rallyspel och lite till. *SP43*

Virtua Fighter 3tb *Beat 'em up* — 96

Bara det här spelet gör det värt att köpa en Dreamcast. *SP43*

Game Boy

A Bug's Life *Plattform* — 62

Inte lika gulligt som det ser ut. *SP 42*

All Star Tennis '99 *Sport* — 77

Godkänt, men inte i närheten av Nintendos klassiker. *SP43*

Bust-A-Move 4 *Pussel* — 85

Ett perfekt pusselspel till Game Boy Color. *SP 42*

Conker's Pocket Tales *Äventyr* — 88

Bästa äventyrsspelet sedan *Legend of Zelda: Link's Awakening*. *SP 42*

Lucky Luke *Plattform* — 70

Infogrames får försöka att hitta på någonting nytt. *SP40*

Obelix *Plattform* — 72

Obelix är precis som alla de andra gallerspelen. *SP40*

R-Type DX *Shoot 'em up* — 70

R-Type DX fungerar inte på Game Boy. *SP 42*

Spy vs. Spy *Pussel* — 77

Gammal klassiker i ny version. *SP 39*

Top Gear Rally *Racing* — 74

Lever egentligen mest på Rumblegimmicken. *SP40*

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej SPlay!

1. Vilket är det genom tiderna mest sålda TV-spelet? 2. *Final Fantasy*-spelen till Super NES har blivit väldigt eftertraktade och det finns inte särskilt många exemplar tillgängliga, vilket gör dem extremt dyra. Men varför producerar inte Square fler kopior av spelet om de vet att det kommer att sälja?
Flawe

Hej!

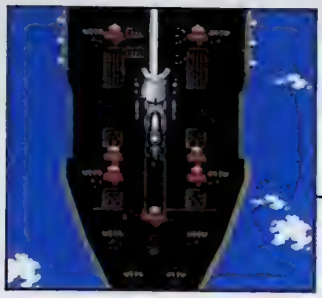
1. *Super Mario Bros* till NES. Det har sålts i 40 miljoner exemplar. Som jämförelse har världens mest sålda skiva genom tiderna, Michael Jacksons *Thriller*, sålts i 30 miljoner exemplar. 2. När Square släppte *Final Fantasy II* och *III* till Super NES i USA var RPG-genren inte särskilt stor där, så de hade inga skäl att producera fler exemplar än de gjorde. Men när *Final Fantasy VII* gjorde succé till PlayStation steg plötsligt de gamla kassetterna i värde och idag är de riktiga TV-spelsrariteter.
SP

Hej Super PLAY!

1. När kommer *WWF Attitude* till Nintendo 64? 2. Kommer *Dino Crisis* att vara likt *Resident Evil 3: Nemesis* på något sätt? 3. Jag har läst att *Dino Crisis* kommer att vara i 3D, är det sant? 4. Kommer det att släppas en uppföljare till *F1 World Grand Prix II*?
Benny

Hej Benny!

1. Det ska ha släppts den 23 september. 2. Upplägget och spelmotorn är nästan identiska i de båda spelen. Men de ser ändå helt olika ut och har egentligen ingenting med varandra att göra. 3. Bakgrunderna i *Dino Crisis* är inte förrenderade som i *Resident Evil*-spelen, utan grafiken påminner mer om den i exempelvis *Metal Gear Solid*. Det gör att man kan se allting ur många olika perspektiv,



vilket ger spelaren en mer tredimensionell frihet. 4. Inte vad vi har hört. Däremot släpps en version av spelet till Dreamcast senare i år.
SP

Det blev ingen större hit när det kom, men idag är *Final Fantasy II* ett av de mest eftertraktade och värdefulla TV-spelen någonsin.

Halli hallå SP!

1. När får man äntligen användning av IR-porten på Game Boy Color? 2. Behöver man en linkkabel för att byta små Pokémon med varandra? 3. Kommer Final Fantasy Forum tillbaka? I så fall när? 4. Är det dags att överge sin PlayStation nu, och byta upp sig till Dreamcast? 5. Vad är Puru Puru Pak? Dreamcasts motsvarighet till Rumble Pak?
Pikachu

Hallå Pikachu!

1. Troligtvis inte förrän *Pokémon Gold* och *Silver* kommer. 2. Ja. Spelen utvecklades innan Game Boy Color existerade. 3. Vi har inte riktigt bestämt oss ännu. Kommer det tillbaka blir det i nästa nummer. 4. Det är en smaksak. Visst kommer det många bra spel till Dreamcast, men de till PlayStation blir samtidigt bara bättre och bättre. 5. Helt korrekt.
SP

Ett nytt PlayStationspel med Sveriges populäraste Datatroll!

Hugo 2 innehåller 7st helt nya spännande banor.

Det finns två olika svårighetsgrader att välja mellan, en lite lättare för de mindre och en svårare för de lite äldre spelarna.

Ett spel för hela familjen!

Finns i din butik nu!

www.hugo-online.dk www.iq.se

IQ MEDIA NORDIC

Hej Super PLAY!

Först och främst vill jag tacka för en superbra tidning. 1. Var kan man få tag på en Game.com Pocket Pro som ni skrev om i förra numret? 2. Kommer det något RPG eller äventyrsspel till den konsolen? 3. Kommer det att komma ut någon spionsimulator till Game Boy Color? 4. Planerar Square att utveckla någonting till Game Boy Color eller Game.com Pocket Pro? 5. Kommer Nintendo att utveckla något spel till Game.com?

Den portable åsnan

Hej!

1. Game.com har ingen svensk distributör ännu, så du får vända dig till något av de företag som direktimporterar spel från USA. 2. *Metal Gear Solid* och *Castlevania: Symphony of the Night* är två suveräna äventyr som släpps till konsolen. Något renodlat RPG har vi dock inte hört någonting om. 3. Nya versioner av både *Mission: Impossible*, *Rainbow Six* och *Metal Gear* är under utveckling till Game Boy Color. 4. Tyvärr verkar det inte så. 5. Nej.

SP

Hej Super PLAY!

1. Kommer man att kunna använda Expansion Pak till *Perfect Dark*? 2. Är *Command & Conquer 3D* exakt likadant som originalspelet bortsett från 3D-grafiken? 3. Har Nintendo börjat att arbeta med *Zelda Gaiden* ännu? 4. Kommer Nintendo att göra en uppföljare till *Metroid*? 5. När släpps *Resident Evil 2* till Nintendo 64? 6. Kommer 64DD aldrig till Sverige? 7. När ska *Donkey Kong 64* släppas här? 8. Vissa tror att antingen PlayStation2 eller Dolphin kommer att bli en flopp, vad tror ni? 9. Vilket är det bästa spelet till Saturn enligt er? 10. I oktober 1998 läste jag på Förspel om ett spel som heter *Win Back*. Kommer det någonsin att släppas i Sverige? 11. Vilket är det bästa *Star Wars*-spelet till Nintendo 64?

Mathias Hagberg

Hej Mathias!

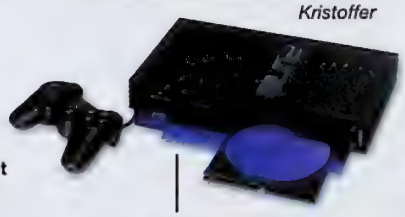
1. Ja. 2. I princip. 3. Ja, de är färdiga med en stor del av spelet. I mars nästa år ska de vara helt klara. 4. Shigeru Miyamoto har avslöjat för oss att han arbetar med ett nytt spel med en kvinnlig huvudrollsinnehavare. Det skulle kunna vara Samus Aran. 5. I vinter. 6. Nej, men eventuellt några av spelen. I kassettform. 7. I början av december. 8. Vi tror att båda kommer att bli framgångsrika. 9. Det är svårt att utse ett. *Virtua Fighter 2* och *Sega Rally* är de vi har spelat mest. 10. Det har blivit försenat, men beräknas komma hit under nästa år. 11. *Rogue Squadron*.

SP

Tjena Super Play!

1. Har Sony satt något datum för releasen av PlayStation2 ännu? 2. Hur mycket kommer PlayStation2 att kosta? 3. Kommer *Final Fantasy IX* till PlayStation, PlayStation2 eller någon annan konsol? 4. Sega har ju satsat väldigt hårt på att lansera Dreamcast i Nordamerika, men kommer de då att kunna satsa lika hårt på Europa eller blir det som med Saturn för oss nordbor? 5. Är det sant att Nintendo använde Sony-skärmar på ECTS?

Kristoffer



Innan nästa jul finns den i Sverige.

Hej Kristoffer!

1. 4 mars i Japan, nästa höst i USA och Europa. 2. PlayStation2 kommer att kosta knappt 3 000 kronor i Japan. Här lär den bli lite dyrare. 3. Ingenting är bekräftat, men *Final Fantasy IX* lär släppas till PlayStation och därmed även fungera på bakåtkompatibla PlayStation2. 4. Antalet Dreamcast-maskiner kommer att vara begränsat i Europa de närmaste månaderna, men nästa år satsar Sega minst lika hårt på vår marknad. 5. Vi har inte för vana att kolla upp märket på TV:n som vi testar spel på, men Sony producerar ju väldigt bra sådana så det är inte alls omöjligt.

SP

Hej!

1. Har ni recenserat *Terranigma* till Super NES och vad fick det i så fall för betyg? 2. Har Square några planer på att göra en samling med *Mana*-serien? 3. När släpps *Harvest Moon 64*? 4. När kommer *Super Smash Bros* till Sverige? 5. Varför har inte *Seiken Densetsu 3* översatts?

Sune & Rudolf

Hej!

1. Vi recenserade *Terranigma* i Super PLAY 10 och gav det totalbetyget 88. 2. Inte vad vi har hört. Däremot släpper de *Chrono Trigger* till PlayStation. 3. Det har funnits i Japan sedan i februari, men Crave släpper den engelskspråkiga versionen först i början av nästa år. 4. Den 18 december. 5. När den japanska versionen var färdig började Square att omstrukturera inför den stora satsningen på PlayStation, så det blev helt enkelt ingen tid över att översätta *Seiken Densetsu 3* till engelska.

SP

Greetings!

1. Finns det affärer som fortfarande säljer NES? 2. Förutom Mario-serien, vilka fem NES-spel är bäst? 3. Kommer det fler *Star Wars*-spel till Nintendo 64 och i så fall när? Artiklarna "Star Wars – en saga utan slut?" och "Legenden om Zelda" är det bästa jag någonsin läst i en tidning. Starkt jobbat.

Susanne

Hej Susanne!

1. Nya NES-spel tillverkas inte längre, men begagnade spel finns att få tag på i välsorterade butiker. 2. Det är väldigt svårt att välja bara fem, men bland redaktionens absoluta favoriter finns definitivt *Legend of Zelda*, *Punch Out*, *Metroid*, *Excitebike* och *Kid Icarus*. 3. Det ska komma fler spel baserade på *Episod I*, men inga titlar är utannonserade ännu. Tack för de orden.

SP

Tyvärr kommer *Perfect Dark* inte förrän i vår.

Yo Super PLAY!

1. Är något nytt spel i *Metal Gear*-serien planerat förutom *VR Missions*? Till vilken konsol släpps det i så fall? 2. Vilket datum kommer *Final Fantasy VIII* till Sverige? 3. Hur stort är *Final Fantasy VIII*?

Cloud Strife

Yo Cloud!

1. Hideo Kojima har sagt att han planerar ett nytt spel i serien. Det släpps till PlayStation2 eller Dolphin. 2. Den 28 oktober. 3. Ungefär lika stort som *Final Fantasy VII*.

SP

Nästa spel i *Metal Gear*-serien är planerad till någon av nästa generations konsoler.

Tjena!

1. Varför heter Super PLAY Super Power i Finland? 2. När kommer ni att recensera *Super Smash Bros*? 3. *Super Smash Bros* är väl inte lika blodigt och våldsamt som andra beat 'em up-spel? 4. Kan man spela med Bowser eller Ganon i *Super Smash Bros*? 5. Behöver man Expansion Pak till *Super Smash Bros*? 6. När kommer det första *Pokémon*-spelet till Nintendo 64 till Sverige?

Pokémon Smash

Hej!

1. De gjorde en finsk utgåva av tidningen vi gjorde innan Super PLAY, som hette just Super Power, och valde att behålla det namnet. 2. I Super PLAY 46 som kommer den 9 december. 3. Det stämmer. Det är mer humoristiskt. 4. Nej, tyvärr inte. 5. Nej. 6. Det beror lite på hur snabbt och hur bra originalspelet säljer. Troligtvis kommer *Pokémon Snap* i början av nästa år.

SP

Tjena Super PLAY!

1. Kommer *Vandal Hearts 2* till Sverige? 2. Enligt vad jag har hört finns det tio karaktärer i *Final Fantasy VII*. Det sägs att om man svarar rätt på alla frågor i Midgar ska en person som heter Zack uppenbara sig senare under äventyret. Stämmer det? 3. Kan man spela *Pokémon* på Game Boy Pocket? 4. I er artikel med spelhjältar undrar jag varför inte Mega Man var med? Han har ju faktiskt varit med i 17 olika spel.

Perka

Hej Perka!

1. Troligtvis inte. Det finns i alla fall inte med på Konamis senaste lista över spel som ska släppas här det närmaste halvåret. 2. Zack existerar i *Final Fantasy VII*, men vad folk än säger är han definitivt inte spelbar. 3. Det går utmärkt. *Pokémon* är inget färgspel. 4. Vi bestämde oss för tio karaktärer som vi tyckte var mest intressant att skriva om. Därmed fick Mega Man, Samus Aran, Wonderboy och många andra läsarfavoriter inte vara med, även om de också är kända och medverkar i bra spel.

SP

Hej.

1. Har *Tonic Trouble* släppts och är det köpvärt? 2. Jag hörde att Dolphin inte kommer att kosta mer än högst 2 000 kronor. Stämmer det? 3. När släpps egentligen *Perfect Dark*? Jag har hört både oktober och december. Vilket är korrekt?

Bubba

Hej Bubba!

1. Det har släppts, men vårt tips är att vänta på *Rayman 2: The Great Escape*. Det är mycket bättre. 2. Nintendo säger bara att priset på Dolphin ska vara extremt konkurrenskraftigt, vilket borde betyda att den åtminstone blir billigare än PlayStation2. 3. Det är ytterligare försenat och släpps inte förrän i april nästa år.

SP

Vi vill ha ännu fler återförsäljare **GRAND OCEAN AB**

Slipgatan 5, 117 39 Stockholm, Tel: 08 84 08 25, Fax 08 658 68 46

NÄSTA MÅNAD

Final Fantasy

Stort nummer om världens bästa rollspelsserie. Vi recenserar både *Final Fantasy VIII* och *Final Fantasy Anthology*, samt intervjuar personerna bakom spelen.

Dessutom recenserar vi
Dino Crisis, Soul Calibur, Jet Force Gemini, Chocobo Racing, Rayman 2: The Great Escape och många fler.

Super PLAY 45 kommer den 9 november

Med reservation för ändringar

PlayStation

Nyheter

Dino Crisis 449:-

Formula One 99 389:-

Crash Team Racing 389:-

Mission Impossible 449:-

Final Fantasy 8 549:-

Ascii Grip på köpet vid förbeställning.
Värde 129:-

NHL 2000 449:-

Årets stora hockeyhändelse från EA-sports.

Alien Resurrection	449	Legend of Kartia	459
Beatmania	459	LMA Manager	479
Carmageddon 2	419	Medal of Honour	449
Chocobo Racing	388	Metal Gear Solid Add On	249
Crash Team Racing	389	Mission Impossible	449
Cyber Tiger	429	Music 2000	449
Destrega	389	Nascar 2000	429
Dino Crisis	449	NBA Live 2000	449
Disneys Magical Tetris	388	NHL 2000	449
Dune 2000	429	No Fear Downhill Mountainbiking	449
F.A Premier League Manager	449	Prince Naseem Boxing	449
Fifa 2000	449	Quake 2	429
Fighting Force 2	499	Rayman 2	449
Final Fantasy 8 + Ascilpad	549	Resident Evil 3	499
Formula 1 (EA)	449	Sled Storm	429
Formula One 99 (Sony)	389	South Park	449
Gran Turismo 2	389	Spyro 2	389
Grand Theft Auto 2	449	Star Wars Episode 1 the Phanto	449
Grandia: Star Ocean 2nd Str	449	Suikoden 2	459
Hail Night	459	This is Football	389
Hot Wheels Turbo Racing	429	Tomb Raider 4	499
Int.Track & Field 2	459	Tomorrow Never Dies	449
ISS Pro Evolution	459	Worms Armageddon	449
Jade Cocoon	479	Xena Warrior Princess	429
Kingsley	389	X-Files	389
Knock Out Kings 2000	449		

Reservation för prisförändringar

Ordinarie

Legacy of Kain 2 Soul Reaver 449:-

Ape Escape	389	Bust A Move 2	249
Asterix	499	C&C Red Alert	249
Atlantis	299	Cool Boarders 2	249
Attack of the Saucerman	389	Crash Bandicoot 2	249
Blaze & Blade	419	CROC	249
Bloody Roar 2	449	Die Hard Trilogy	249
Breath of Fire 3	329	Doom	249
Bugs Bunny	449	FIFA 98	249
Bust A Move 3Dx	349	Final Fantasy 7	249
Bust A Move 4	449	Formula One 97	249
Castrol Honda Superbike	449	G-Police	249
Civilization 2	459	Gran Turismo	249
Croc 2	449	Grand Theft Auto	249
Driver	429	Jurassic Park the Lost World	249
Egyptian	389	Mickeys Wild Adventure	249
Everybody's Golf	389	Micro Machines V3	249
Evil Zone	389	Medievil	249
F.A. Manager	469	Oddworld 1 Abes Oddysee	249
F.A. Premier League Star	449	Rayman	249
Gex 3 Deep Cover	399	Resident Evil	249
Global Domination	389	Soulblade	249
G-Police 2	389	Soviet Strike	249
Grand Theft Auto London	249	Tekken 2	249
Kagero Deception 2	449	Time Crisis	249
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449		
Metal Gear Solid	479		
Mulan Story	349		
Music	389		
Need for Speed 4	449		
Omega Boost	389		
Point Blank 2	389		
Premier Manager 98	369		
Re Volt	449		
Roll Cage	389		
R-Type Delta	389		
Shadowman	449		
Silent Hill	479		
Smash Court Kournakava	369		
Speed Freaks	369		
Street Fighter Alpha 3	489		
Syphon Filter	389		
Toca Touring Car 2	349		
Tomb Raider 3	349		
Triple Play Baseball 2000	429		
Wipe Out 3	389		
V-Rally 2	449		
WWF Attitude	459		

Minnes-kort 99:-
Stand. *flera färger*

Platinum

Tekken 3 249:-

Bust A Move 2	249	Darkstalkers 3	249
C&C Red Alert	249	Diablo	249
Cool Boarders 2	249	Duke Nukem 3D	129
Crash Bandicoot 2	249	Duke Nukem Time 2 Kill	249
CROC	249	Escape ODT	199
Die Hard Trilogy	249	Excalibur	249
Doom	249	Forsaken SCN	129
FIFA 98	249	Future Cop LAPD 2100	199
Final Fantasy 7	249	Masters of Teras Kasi	249
Formula One 97	249	Mega Man 8	249
G-Police	249	Mega Man Battle & Chase	249
Gran Turismo	249	Men in Black	249
Grand Theft Auto	249	Michael Owen WLS 99	199
Jurassic Park the Lost World	249	Premier Manager 98	199
Mickeys Wild Adventure	249	Resident Evil 2	249
Micro Machines V3	249	San Fransisco Rush	249
Medievil	249	Small Soldiers	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249	Snow Racer 98	199
Rayman	249	Tai Fu	249
Resident Evil	249	Tonic Trainer	249
Soulblade	249	Test Drive 4	249
Soviet Strike	249	Theme Hospital	249
Tekken 2	249	Timeshock Pro Pinball	199
Time Crisis	249	War Games	249
		Victory Boxing 2	249

Tillbehör

Action Replay Professional	469
Action Replay Smart Cartridge	249
Antennkabel	149
Cooling System	349
Game Booster Gameboy	469
HK Dual Shock Original	329
HK Dual Shock Standard	229
HK Negcon	299
HK Original, grå, svart & vit	179
HK Standard, grå	99
JS Ascii Stick	599
Link Kabel	129
Minneskort 1060 Block	499
Minneskort 360 Block	299
Minneskort 640 Block	399
Minneskort Standard	99
Minneskort Comp. 60 Block	249
Minneskort Original	99
Multi Tap Standard	249
Mus	199
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Erazer Gun	299
Pistol, Real Arcade Light Gun	499
Pistol, Scorpion	299
Ratt, Dual Shock Mad Catz	649
Ratt, Dual Shock Jovion	649
RGB Kabel	149
RGB Super AV Kabel	199

Basenhet

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res för slutförsäljning.

Billigast i Sverige!!

Reaspel

Dark Stalkers 3 249:-

Abes Exodus Oddw. 2	249	Darkstalkers 3	249
Actua Golf 3	249	Diablo	249
Actua Soccer 3	249	Duke Nukem 3D	129
All Star Tennis 99	199	Duke Nukem Time 2 Kill	249
Alundra	249	Escape ODT	199
Apocalypse	199	Excalibur	249
Arcade Dreams	249	Forsaken SCN	129
Bloody Roar	199	Future Cop LAPD 2100	199
B-Movie	129	Masters of Teras Kasi	249
Broken Sword 2	249	Mega Man 8	249
Cardinal Syn	129	Mega Man Battle & Chase	249
Colony Wars Vengeance	249	Men in Black	249
		Michael Owen WLS 99	199
		Premier Manager 98	199
		Resident Evil 2	249
		San Fransisco Rush	249
		Small Soldiers	249
		Snow Racer 98	199
		Tai Fu	249
		Tonic Trainer	249
		Test Drive 4	249
		Theme Hospital	249
		Timeshock Pro Pinball	199
		War Games	249
		Victory Boxing 2	249

Japan import

Echo Night *USA* 499:-

Arc the Lad 3	829	Brave Fencer Musashiden	599
Capcom Gen Vol 5	729	Chocobo Racing	519
Dragon Quest 7	829	Echo Night	499
Dragon Valor	829	Ehrgeiz	549
Front Mission 3	829	Fighters Maker	599
Gran Turismo 2	899	Final Fantasy 8	649
Jailbreaker	899	Final Fantasy Anthology	ring
Legend Of Mana	829	Jade Cocoon	599
Racing Lagoon	729	Kartia	599
Resident Evil 3: Last Escape	829	Lunar Silver Star Story	749
Saga Frontier 2	869	Parasite Eve	649
Vampire Saviour Ex Edition	669	Shadow Madness	749
Vandal Hearts 2	799	Star Ocean	549
Wild Arms 2	829	Suikoden 2	ring
Xenogears	199	Thousand Arms	ring
X-Men vs Street Fighter	99	Xenogears	599

USA import

Chocobo Racing *USA* 519:-

NINTENDO 64

Nyheter

589:-

Worms Armagedd.

Cyber Tiger	499
Donkey Kong inkl. Mem Exp	749
Duke Nukem Zero Hour	589
Fighting Force 64	589
Hot Wheels Turbo Racing	499
Hybrid Heaven	589
Jet Force Gemini	549
Knock Out Kings 2000	499
Looney Tunes Duck Dodgers	589
Mario Golf	584
NBA Live 2000	499
NHL Pro 99	589
R2R Boxing	589
Rayman 2	589
Road Rash	589
Rugrats	549
The New Tetris 64	549
Tonic Trouble	589
WCW Wrestling	499

Ordinarie

All Star Baseball 2000	589
Banjo Kazooie 3D	449
C&C 64 3D	589
Castlevania 3D	589
F1 World Grand Prix 2	549
Flying Dragon	399
Goldeneye 007	399
Mario Kart 64	399
Mario Party	529
Micro Machines 64 Turbo	549
Milos Astro Lanes	499
Monaco GP Racing Sim	589
Mystical Ninja 2	549
Premier Manager	589
Quake 2	499
Re Volt	589
Shadowgate 64	589
Shadowman	589
South Park	589
Star Wars Episode 1 Racer	589
Superman 3D	499
WCW vs NWO Revenge	589
WWF Attitude	589
Zelda the Ocarina of Time	449

Bortvräkes

299:-/st - Köp 2 eller fler

269:-/st

Duke Nukem 3D

Beetle Adventure Racing

Beetle Adventure Rac	GT 64 World Champ	NHL 99
Body Harvest	Holy Magic Century	NHL Breakaway 98
Chopper Attack	Knife Edge	Robotron X
ClayFighter 63_	Lamborghini Challenge	Sp. Station Silicon V
Doom	Lylat Wars	Star Shot Space Circus Fever
Extreme G2	Madden 64	Super Mario 64
F1 World Grand Prix	Mission Impossible	Tetrisphere
Fighters Destiny	Mortal Kombat Myth	Top Gear Overdrive
Forsaken	Multi Racing Champ	Top Gear Rally
GASP	Mystical Ninja	Gretzky 3D Hockey 98
Gex 2 Enter the Gecko	NBA Jam 99	Wayne Gretzky Hockey
Glover	NBA Live 99	

Vi har en ny butik!

i Winn Gallerian i Gävle

Öppet Mån-fred 9.30-18, lörd 9.30-15

Basenheter

999:-

Basenhet utan spel	999
Basenhet 1080 Pack	1699
Basenhet Goldeneye Pack	1699
Basenhet Mario Kart Pack	1699
Basenhet Mario Pack	1275
Basenhet NHL 99 Pack	1699

Tillbehör

Action Replay Professional	499
Antennkabel N64	149
Game Booster Gameboy Color	599
Handkontroll original	289
Handkontroll standard	189
Rumble Väst	499
Memory Expansion Pack	249
Memory Expansion Pack, Org	329
Minneskort 8 Meg, 32x N64	299
Minneskort Original	189
Minneskort Plus, 4x större	149
Ratt, Mad Catz inkl Rumble	649

Dreamcast

PAL version

Kommer 14 okt.

Förboka Dreamcastpaketet från Nordic Games nu!

I paketet ingår: Ett valfritt spel, en handkontroll, strömsladd, antennkabel, manual, demo CD samt ett 56k modem.

3195:-

Bas & Tillbehör

Basenhet	2695
Converter Import	399
HK Original Dreamcast	329
JS Arcade Stick Dreamcast	649
Keyboard	329
Ratt, Sega Steering Wheel	749
Scartkabel Orig. Dreamcast	279
Vibration Pack	279
VMS Minneskort	329

14 oktober

Aero Wings	549
Billiard Nights	549
Blue Stinger	549
Incoming	599
Millienium Solider	599
Monaco GP 2	549
Pen Pen Tri Icelon	549
Power Stone	549
Red Dog	549
Sega Rally 2	549
Sonic Adventure	549
Tokyo Highway Ch	549
Toy Commander	549
Virtua Fighter 3tb	549

November spel

Dynamite Cop	549
House of the Dead 2	549
House of the Dead 2 + Pistol	549
Hydro Thunder	549
Jeremy McGrath Supercross 2000	599
Marvel vs Capcom	599
Ready to Rumble Boxing	549
Speed Devils	549
Suzuki Allstar Racing	549
Trick Style	599
UEFA Striker	599
Formula 1	599
Sega Bass Fishing + spö	1049
Buggy Heat	549
Snow Surfers	549
World League Striker	549
Worldwide Soccer 2	549
NFL Quarterback Club 2000	549
Soul Calibur	549
NBA 2000	549

December/Jan

Armada	549
Cool Boarders	549
Deep Fighter	549
Die Hard Trilogy 2	549
Expendable	549
Jimmy Whites Cueball 2	549
King of Fighters	549
Metropolis Street Racer	599
Rayman 2	549
Sega Golf	549
Sega Sports NHL 2000	549
Shadowman	599
Shenmue	549
Slave Zero	549
Super Speed Racing Cart	549
Test Drive 6	549
Tetris 4D	549
Toy Story 2	549
Vigilante 8 2nd offensive	549
Wild Metal	549

Japan Import

Aero Dancing	629
Air Force Delta	699
Basenhet inkl valfritt spel	2995
Bio Hazard Codename Veronica	829
Buggy Heat	649
Climax Landers	599
Cool Boarders Burn	699
Dreamcast Tidning + democd	219
Dynamite Deka 2	699
Expendable	659
Get Bass inkl Controller	1099
Gundam Side Story	649
King of fighters 98	859
Marvel vs Capcom	899
Shenmue	829
Soul Calibur	699
Star Gladiator 2	699
Street Fighter Zero 3	649
Tetris 4D	549
Virtua Striker 2	699

Reservation för prisändringar.

FINAL FANTASY VIII

199:-

Guide

Riona Heartilly	249
Seifer Almasy	249
Squall Leonhart	249
Zell Dincht	249

NEO GEO POCKET COLOR

Världs Premiär!

899:-

Neo Geo Pocket Color Bas	899
Link Kabel	199

399:-

Metal Slug

Ordinarie spel

Baseball Stars	399
Bust a Move Pocket	399
Fatal Fury	399
King of Fighters	399
Pocket Tennis Color	399
Samurai Shodown	399
Turf Master	399

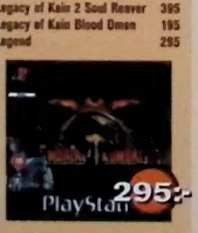
BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Action Man	395
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer 2	95
Adidas Power Soccer 98	95
Air Combat	195
Akuji	295
Alien Resurrection	395
Alien Trilogy	125
All Star Soccer	125
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alone in the Dark	125
Alundra	195
Andretti Racing	150
Ape Escape	350
Apocalypse	125
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault Rigs	95
Asterix	395
Asteroids	250
Atlantis	295
Attack of the Saucerman	350
Auto Destruct	150
Azure Dreams	225

Batman & Robin	195
Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlesport	75
Battlestation	250
Beast Wars	95
Beatmania	395
Bedlam	75
Big Air	295
Bio Freaks	95
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloodlines	295
Bloody Roar 2	350
B-Movie	95
Bomberman Fantasy Racing	375
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	250
Brian Lara Cricket	395
Broken Helix	95
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Brunswick Bowling	395
Bubble Bobble	350
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Bugs Life Activity Centre	350
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
Buster & Beanstalk	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	350
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Caesars Palace 2	395
Capcom Generation 2	350
Cardinal Syn	95
Carmageddon 2	375
Carnage Heart	95
Castlevania	295
Castrol Honda Superbike	350
Cheesy	150
Chessmaster 2	395
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chocobo Racing	375
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	225
Civilization 2	395
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	150
Constructor	250
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	295
Courier Crisis	150
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crash Team Racing	375
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Croc 2	395
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	395
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
D	150
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 2	225
Dead Ball Zone	95
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Defcon 5	95
Descent	95
Descent 2	95
Destruga	375
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Dino Crisis	395
Discworld	150
Disneys Magical Tetris	375
Disruptor	95
Divers Dream	295
Dodgem Arena	95
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Dragon Heart	150
Dreams	295
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Dynasty Warriors	95
Egypten	295
Eliminator	95
Epidemic	95
Escape OUT	125
ESPN Extreme Games	295
Ett Småkryps Liv	350
Everybodys Golf	295
Evil Zone	350
Excalibur 2555 AD	150
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	95
FA Premier League Manager	395
F.A. Premier League Star	350
FA Manager	395
Fade to Black	95
Felony 11-79	195
Fifa 2000	395
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	150
FIFA 99	350
Fifth Element	95
Final Doom	225
Final Fantasy 7	195
Final Fantasy 8	395
Floating Runner	95
Fluid	95
Formula 1 97 (EA)	395
Formula 1 98 (Sony)	375
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frank Thomas Baseball	95
Frenzy	95
Frogger	95
Galaxian	75
Galaxy Fight	95
G-Darius	125
Gex 3 Deep Cover	295
Global Domination	295
Goalstorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
G-Police	95
G-Police 2	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto 2	395
Grand Theft Auto London	225
Grandstream Saga	295
Gridrun	95
Guardian Crusade	295
Guardian Heroes	295
Gungage	395
Hard Boiled	50
Hard Edge	350
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	95
Hercs Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hot Wheels Turbo Racing	395
Hugo	225
Hugo 2	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	95
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Motocross X	225
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Track & Field	150
Int.Track & Field 2	395
Invasion	195
Iron & Blood	95
Iron Man X/O	95
Izzegoud	195
Jade Cocoon	395
Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	125
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	250
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95

Jumping Flash! 2	95
Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	150
K1 the Arena Fighters	195
Kagero Deception 2	350
Kart Duel 2	195
Kensai	295
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
KKND Krossfire	295
Klonoa	195
Knock Out Kings	295
Knock Out Kings 2000	395
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	195
Legend	295



Legend of Kartia	395
Lego Racers	395
Lego Rock Raiders	395
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	95
Live Wire	295
LMA Manager	395
Loaded	75
Lone Soldier	125
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	295
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden NFL 2000	395
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Marvel Super Heroes vs Street	350
Mass Destruction	95
Master of Monsters	350
Max Power Racing	295
Maximum Force	95
MDK	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Battle & Chase	225
Mega Man Legends	350
Mega Man X3	295
Mega Man X4	395
Men in Black	195
Metal Gear Solid	350
Metal Gear Solid Add On	225
Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195
Missile Command	350
Mission Impossible	395
Monaco Grand Prix 2	350
Monkey Hero	250
Monopoly	450
Monster Seed	350
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	95
Mortal Kombat 4	250
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	150
Moto Racer 2	295
Motorhead	95
Motormash	75
Motortoon GP 2	195
Mr Domino	95
Mulan Story	295
Music	350
Myst	250
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 2000	395
Nascar 98	150
Nascar 99	250
NBA Fastbreak	95
NBA In the Zone	95
NBA In the Zone 2	95
NBA Jam Extreme	95
NBA Jam T.E.	95
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	95
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	95
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	250
Need for Speed 4	350
Newman Haas Racing	125
NFL Blitz	95
NFL Extreme	95
NFL Gameday	95
NFL Quarterback Club 97	95
NHL 2000	395
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	195
NHL 99 Pro	250
NHL Breakaway 98	95
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	195
NHL Powerplay	95
NHL Powerplay 98	95
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
No Fear Downhill Mountainbiking	395
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	125
Oddworld 2 Abes Exoddus	125
Off World Interceptor	95
Olympic Games	250
Olympic Soccer	75
Omega Boost	350
One	95
Onside Soccer	95
Overblood	95
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	125
Pax Corpus	95
Perfect Assassin	95
Perfect Weapon	95
Pet in TV	95
PGA Tour Golf 96	95
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Philosoma	95
Pitfall	95
Player Manager	250
Player Manager 98/99	395
Poed	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Pool Hustler	295
Populous the Beginning	295
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Puy Puy	95
Puy Puy 2	295
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	295
Primal Rage	95
Prime Goal	95
Prince Naseem Boxing	395
Pro 18 the World Open Golf	195
Project Overkill	150
Psybadek	95
Psychic Force	95
Qbert	350
Quake 2	395
Quake 2	395
R4 Ridge Racer Type 4	295
R4 Ridge Racer Type 4 + JogC	595
Rage Racer	195
Raging Skies	95
Rally Cross 2	250
Rampage World Tour	295
Rampage World Tour 2	395
Rapid Racer	95
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Rayman 2	395
Raystorm	95
Re Volt	350
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	195
Reboot	95
ReLoaded	150
Resident Evil	195
Retro Force	295
Revolution X	75
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Riot	95
Rise 2 Resurrection	95
Risk	395
Rival Schools	250
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	125
Robopit	95
Robotron X	95
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
R-Type Delta	350
Rugrats	295
Running Wild	250
Sampras Extreme Tennis	350
Sesame Street	350
Shadowman	350
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Silent Hill	395
Sim City 2000	395
Slamscape	95
Sled Storm	395
Smash Court Kournokuva	350
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Soulblade	95
South Park	395
Speed Freaks	350
Spice World	150
Sports Car GT	250
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	95
Star Ocean	395
Star Wars Episode 1	395
Starblade Alpha	95

Steel Harbringer	75
Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Collection 2	395
Street Skater	395
Striker 96	95
Suikoden 2	350
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250
Supersonic Racers	95
Swagman	75
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	350
Tarzan	350
Tekken	95
Tekken 2	125
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	225
Tenniz Arena	225
Test Drive 4	150
Test Drive 4X4	250
Test Drive 5	295
Tetris Plus	450
Theme Hospital	195
Theme Park	295
This is Football	350
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	295
Tilt!	95
Time Commando	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	495
Titan Wars	95
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	225
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	195
Tommi Mäkinen Rally	195
Total Drivin	125
Total Eclipse	95
Total NBA 96	95
Total NBA 97	95
Total NBA 98	95
Transport Tycoon	295

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det **begagnade försäljningspriset** betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Reservation för prisändringar.

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

Trap Runner	250
Treasures of the Deep	95
Triple Play Baseball 2000	375
True Pinball	150
Tunnel B1	75
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
UEFA Champions League 99	395
UEFA Striker	395
Um Jamma Lammy	350
V 2000	95
Vandal Hearts	195
War Games	150
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	225
Warhammer Shadow of the H	195
Warhawk	95
Warzone 2100	350
Wayne Gretzky Hockey 98	95
V-Ball	250
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	195
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Williams Arcades Greatest Hits	125
Williams Arcades Greatest Hits	125
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wing Over 2	350
Wipe Out	95
Wipe Out 3	350
Viper	95
Virtua Pool	225
Virus	350
VMX Racing	295
World Cup 98	95
World Cup Golf	95
Worms	195
Worms Armageddon	395
VR Powerboat Racing	95
V-Rally	95
V-Rally 2	395
V-Rally Platinum	95
Wreckin Crew	95
Wrestlemania	125
Vs	95
V-Tennis	150
WWF Attitude	350
WWF In Your House	150
WWF Warzone	250
X2	95
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Files	375
XGames Pro Boarder ESPN	250
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
YoYos Puzzle Park	295
Z	150

PSX Tillbehör

195:-

Action Replay Datel	150
Action Replay	
Professional Datel	395
Adapter Gun Con	50
Antennkabel Multi Ej Original	95
Game Booster Gameboy	195
HK Analog Ej Original	75
HK Analog Original	95
HK Dual Shock Ej Original	125
HK Dual Shock	225
HK Negcon	150
HK Original	95
HK Original, Kopia	50
HK Resident Evil	95
Link Kabel	75
Minneskort 120 Block	150
Minneskort 15 Block, Kopia	85
Minneskort 240 Block	195
Minneskort 360 Block	250
Minneskort 480 Block	295
Minneskort 720 Block	325
Minneskort Compressor 60 Block	125
Minneskort Original	95
Multi Tap	195
Mus	150
Pistol, Real Arcade Light Gun	395
Pistol, Övriga modeller	95
Ratt, Mad Catz Dual Shock	550
Ratt, Mad Catz Äldre Modell	395
RGB-kabel	95
The Glove	395
X-Plorer	250
X-Tender	50

Postorder 2-99

Ny katalog

Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

Reservation för prisändringar.

Nintendo64

1080	350
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Star Baseball 2000	450
All Stars Baseball 99	295
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazooie 3D	350
Beetle Adventure Racing	250
Bio Freaks	150
Blast Corps	150
Body Harvest	195
Bomberman 64	150
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	295
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
C&C 64 3D	495
Californa Speed	450
Carmageddon 2	450
Castlevania Legends	450
Centre Court Tennis	350
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	395
Charlys Blast Challenge	350
Chopper Attack	195
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Cyber Tiger	450
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	350
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	650
Doom 64	150
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	195
Extreme G2	295
F1 Pole Position	150
F1 World Grand Prix	250
F1 World Grand Prix 2	450
FIFA 64	150
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	150
Flying Dragon	450
Forsaken	150
F-Zero X	250
GASP	195
Gex 2 Enter the Gecko	250
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	195
Hexen	195
Holy Magic Century	250
Hot Wheels Turbo Racing	450
Hybrid Heaven	495
Iggys Reckin Balls	150
Int. Superstar Soccer 64	125
Int. Superstar Soccer 98	195
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	195
Knock Out Kings 2000	450
Kobe Bryant NBA Basket	150
Lamborghini Challenge	150
Lego Racers	495
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	250
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	250
Mario Golf	495
Mario Kart 64	350
Mario Party	495
Micro Machines 64 Turbo	475
Miles Astro Lanes	395
Mischief Makers	195
Mission Impossible	195
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	350
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	250
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja	350
Mystical Ninja 2	450
Nagano Winter Olympics	150
Nascar 99	250
NHL 99	250
NHL Breakaway 98	150
NHL Breakaway 99	195
NHL Pro 99	450
Off Road Challenge	195
Olympic Hockey	150
Penny Racers	295
Pilotwings 64	195
Premier Manager	450
Quake 2	450
Quake 64	250
Rampage 2 Universal Tour	450
Rampage World Tour	350
Rayman 2	495
Re Volt	450
Robotron X	150
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	195
Shadowgate 64	450
Shadowman	450
Snowboard Kids	350
South Park	495
Space Station Silicon Valley	250
Star Shot Space Circus Fever	250
Star Wars Episode 1: Racer	495
Star Wars Rogue Squadron	350
Star Wars Shadows of the Emp	295
Super Mario 64	150
Superman 30	395
Tetris 64	395
Tetrisphere	195
The New Tetris 64	450
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	250
Top Gear Rally	195
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	350
Twisted Edge Snowboard	395
Waialae Country Club Golf	295
War Gods	150
Wave Race 64	195
Wayne Gretzky Hockey	150
Wayne Gretzky Hockey 98	150
WCW vs NWO Revenge	395
WCW vs NWO World Tour	350
Virtual Chess	395
World Cup 98	195
V-Rally Edition 99	195
WWF Attitude	525
WWF Warzone	295
Yoshis Story	395
Zelda the Ocarina of Time	350

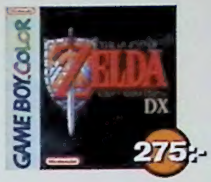
Basenheter

650:-

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Dreamcast Japan	1500
Dreamcast PAL	2250
Game Gear	250
Gameboy Color	595
Gameboy Pocket	195
Gameboy Standard	150
Jaguar	250
Jaguar CD	295
Master System	95
Multimega	495
Nintendo	295
Nintendo 64	650
Playstation	795
Sega 32X	95
Sega MegaCD 1	150
Sega MegaCD 2	150
Sega Megadrive 1	195
Sega Megadrive 2	195
Sega Nomad	495
Sega Saturn	495
Super Nintendo	350
Virtual Boy	295

GB Color



F1 World Grand Prix	275
Game & Watch Gallery 2	275
Klustar	275
Legend of the River King	275
Pocket Bomberman	275
Quest for Camelot	275
Sylvester & Tweety	275
Tetris DeLuxe	275
Top Gear Rally Pocket	275
Zelda DX	275

vi betalar 100 kr för alla dina gamla GB Color spel.

Dreamcast

Monaco GP 2	350
Power Stone	495
Pen Pen Tri Icelon	350
Sega Rally 2	350
Super Speed Racing Cart	395
Sonic Adventure	350
HK Original Dreamcast	250
Virtua Fighter 3tb	350

ring för köp & sälj priser på övriga import titlar

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

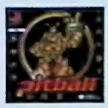
- Välj en av dessa produkter

utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Alpha Storm
PC värde 99:-

Rumble Pack Jtech
N64 värde 129:-



Pitball
PSX värde 129:-

Int. Rally Champ
PC värde 99.-

Minne 4x
N64 värde 149:-

Assault
PSX värde 129:-

Minnesk Joytech
PSX värde 99:-

Reboot
PSX värde 129:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av låsen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. _____

2. _____

3. _____

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

_____

Reservtitel

1. _____

**Gratisprodukt se separat ruta ovan*

Namn _____

Adress _____

Postnummer och ort _____

Telefon _____

E-mailadress _____

Målsmans underskrift om under 18 år _____

☐ Ja tack, jag vill gärna ha en gratis katalog.

Frankeras ej!
Nordic Games betalar portot

nordic games

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

Nintendo

COMIN' IN NOVEMBER

BE PREPARED FOR YOUR MISSION

MEMORY EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

DOLBY SURROUND

WIDE SCREEN

1-2 SPELARE SAMTIDIGT
I ADVENTURE MODE

1-4 SPELARE I
BATTLE MODE

supported by
club Nintendo
www.nintendo-se.com

KÖP ELLER HYR DEN FR O M 12 NOVEMBER!

RAREWARE

NINTENDO 64